平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1993 1月号 JANUARY
SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

480 YEN
1993年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻1号通巻97号

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ベアナックルII
アイラブ ミッキー&ドナルド
T.M.N.T.

MEGA-CD PRESS

ニンジャウォーリアーズ
ダークウィザード
ファイナルファイト CD
ゆみみみっくす
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
ロードブラスターFX
天舞メガCDスペシャル
AYA

別冊付録
メガドライブ
MEGA-CD
オールカタログ
ソフトページ
全メガドライブソフト
264本を完全紹介!!

特集 総決算! '92年メガドライブand噂の真相!?

今年のメガドラ界を振り返り、来年に向けてダッシュ! そして噂の新プロジェクトは!?

MEGA DRIVE

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

世界のスーパーヒーローが帰ってきた!

ぼくがうわさの
ソニックだ

ぼくが
ソニックの新しい仲間、
テイルスです

360度をこえる新登場
らせん状ループ!

画面に飛び込む臨場感!
3D感覚め
スペシャルステージ!

一瞬で超音速を突破する
新アクション
スーパースピンダッシュ!

興奮2倍、楽しさ2倍の
対戦2Pプレイ

SONIC THE HEDGEHOG 2

●メガドライブ用ソフト1~2人(2人同時プレイ)用アクションゲーム
メーカー希望小売価格6,800円(税別)
●ゲームギア用ソフト1人用アクションゲーム
メーカー希望小売価格3,800円(税別)

好評発売中!

超音速アクション倍増で新登場

SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事務所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

超音速アクション

キャンペーン実施中!

〔超音速クイズ〕

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2のテレビCMでソニックのそばを駆け抜けて行ったのは誰でしょう?

ヒント:答はカタカナ4文字の名前。お近くのお店で見てね。

官製ハガキまたは応募ハガキに解答とあなたの住所・氏名・年齢・お手持ちのゲーム機名・ご希望のパーカーサイズ(大人用又は子供用)を明記の上、下記宛先に送ってください。

特典1

応募者全員にメガドライブとソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)を同時に買うと、1000円が戻るキャッシュバック・クーポンを差し上げます。
※購入証明として、メガドライブ外箱のバーコードおよびソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)の取扱説明書の三角券が必要です。

特典2

さらに抽選で毎週500名様総計6000名様にソニック・ザ・ヘッジホッグ2・オリジナルパーカーをプレゼントします。※サイズは大人用フリーサイズ・子供用フリーサイズの2種類です。※景品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

- 申込メ切…93年1月31日(日)当日消印有効
- 申込先…〒231-91 横浜港郵便局私書箱412号 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2・超音速アクションキャンペーン係
- お問い合わせ先…ソニック・ザ・ヘッジホッグ2・超音速アクションキャンペーン事務局 ▶フリーダイヤル 0120-39-6776

特典1 もれなくキャッシュバック・クーポンプレゼント

特典2 抽選で、ソニック・ザ・ヘッジホッグ2オリジナルパーカーが当たる!

ぷよぷよ

ぷよぷよ ©SEGA/COMPILE 1992

熱いバトルが好きな人は、対戦ぷよぷよで勝負だ!!

同じ色のぷよぷよを縦横4つ以上ならべると、対戦相手におじゃまぷよぷよが送り込める白熱のバトルパズルゲームが、いよいよ登場。しかも、アミューズメントセンターにも同時に出現。エキサイティングな「ぷよぷよ族」の誕生だ。

●●● 12月18日発売予定 4,800円予価 ●●●

ゲームギア版も好評発売中
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
●ゲームギア用ソフト 3,800円

GAME GEAR ゲームギア

ゲームギア本体 19,800円

MEGA DRIVE 16-BIT メガドライブ

◆画面はハメコミ合成です

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

MEGA CD

世界を救う軍勢は、闇の者か、光の民か！

DARK WIZARD

ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～

MEGA-CDディスク
'93年 1月発売予定

ハイクォリティ・サウンドとフルアニメーションの衝撃がたっぷりと楽しめ、さらに、MEGA-CDディスクならではの壮大なゲーム空間が、ファンタジック・ワールドで展開する超話題作。登場する4人の主人公それぞれに、想像を超えた運命があり、数々の試練が行く手に待ちかまえている。このマルチプレイヤー、マルチエンディングの醍醐味が、もうすぐ君のもとへ…。

©1992 SEGA シナリオ & 監修 寺田憲史

暗黒の島ヴィオスディア

魔軍四天王

MEGA-CD発売1周年記念

メガドライブソフトの超人気4作を収録！プレミアムCDソフトが付いてくる。

メガドライブのハイパーアタッチメント「MEGA-CD」発売一周年を記念して、今なら超人気ゲーム4本を収録したプレミアムCDソフト「SEGA CLASSIC」が付いています。このチャンスは見逃せないネ！

メガ・CD専用
メガクラシック
SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION
LIMITED EDITION
INCLUDED SOFT

ゴールデンアックス
©SEGA 1989

ストリート・オブ・レイジ
（ベアナックル） ©1991 SEGA MUSIC ©1991 YUZO KOSHIRO

ザ・リベンジ・オブ・シノビ
（ザ・スーパー忍） ©1989 YUZO KOSHIRO ©SEGA 1989, 1990 MUSIC

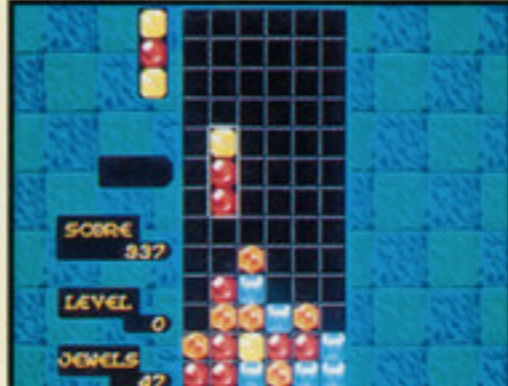
コラムス
©SEGA 1990

メガドライブのプレイフィールドが、パーソナル・ミュージックシーンに広がった！

- メガ－CDにつなげればアッという間にカラオケタイム。
- デジタルエコー、マイクコーラスと充実の機能を搭載。
- デジタルキーコントロール機能でキーチェンジもOK。
- ミュージックCDでもカラオケできるヴォーカルキャンセル搭載。
- 歌詞や絵のでるCDGカラオケソフトにフル対応。
- 手にすれば歌手気分のヴォーカルマイクもついている。

19,800円
（マイクと接続ケーブル2本付属）

メガ-CDカラオケ
MEGA-CD KARAOKE

※メガ－CDカラオケをお楽しみいただくには、メガドライブ、メガ－CDビデオ入力端子付きTV、ACアダプタ（SA-160-01）もしくは単2乾電池4本が必要です。

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
好評発売中

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

●MEGA-CDのシステムにはメガドライブ（別売）が必要です。

KONAMI

出たな!!

メガのカメ。

LEO / MIKE / DON / RAPH

SELECT YOUR TURTLES

メガドライブ初陣、臨戦態勢。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® RETURN OF THE SHREDDER

12月22日発売　6,800円(税別)

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

コナミが世に問うMDソフト第一弾は、ギャルゲーならぬカメゲー。ユニークキャラ続出のHIPでダイナマイトなポップ・アクション。だから、以下のようなメガドラ・ユーザーにおすすめしたく思います。

①大量に出現する敵どもを、ひとりでけちらす爽快感がお好きな方

②大量に出現する敵どもを、ふたりでけちらす連帯感がお好きな方

③やっぱり格闘ゲームは、キャラのハデな動きと大ゲサなリアクションが命なのよ、と妙なこだわりを持っている方

④ヘンなゲームが好きだ。でも良質なゲームも好きだ。と、いう方

どうです。心あたりのある方、とりあえず「カメゲー」をお試しあれ。

ビデオでも臨戦態勢!

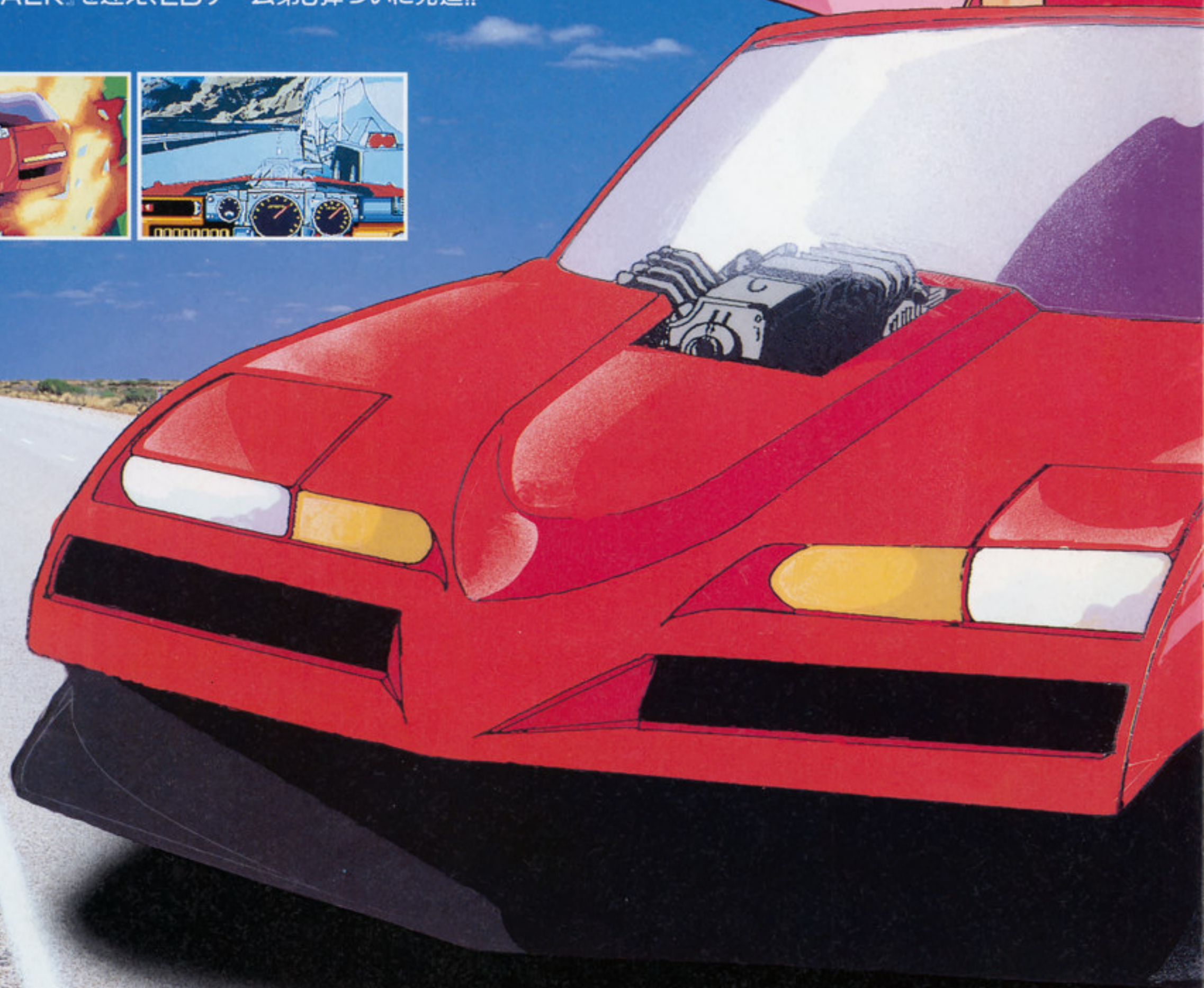
ミュータント
ニンジャ
タートルズ2

12月26日レンタル開始!
字幕版・日本語吹替版
同時発売
(16,000円税抜)

フォックスビデオ
ジャパン㈱より

コナミ株式会社

東京本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈関東〉東京03(3436)2277　〈北海道〉札幌011(241)4900　〈北陸〉新潟025(229)1141　〈九州〉福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
〈関西〉大阪06(456)4578　〈東　北〉秋田0188(24)7000　〈四国〉松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977　(以上、全10局開設しております)

アネット再び

感動ふたたび!アネットの瞳が
冴える本格格闘アクション!!

投げ・防御・連続攻撃、攻防自在に展開する多彩な格闘テクニック。シリーズ最高を誇るアニメーション。アネットの微笑が今、甦る。

1月下旬発売 MEGA CD

天舞
メガCDスペシャル

智将猛将、天に舞う!
新世代リアルタイム三国志!!

メガCD初登場!新世代マルチウインドゥ『M-VIWS』搭載。絶賛の映像美『三国志 諸葛孔明』の名場面をビジュアル化。音楽プロデュース・高橋幸宏と『135』による鮮烈の天舞サウンド!

12月25日発売 MEGA CD

LDゲーム・シリーズ
第3弾 12月18日発売 MEGA CD

ROAD BLASTER FX

協力 BOSE

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

スクランブル、発令。

12月18日新発売決定

メガ・CD専用 価格8,400円(税別)

AFTER BURNER III™

アフターバーナーIII

海外名作シリーズ第1弾!!
未体験のフューチャー・スポーツ。

SPEEDBALL 2

スピードボール2

4メガROM
価格6,800円(税別)

デザイナー募集

セガ・CSKのグループCRIであなたのウデを形にしてみませんか!

- 募集内容/アルバイト(試用期間を経て正社員への転向も可能)
- 募集人員/若干名
- 職　　種/グラフィックデザイナー、アニメーター、キャラクタデザイナー
- 応募方法/電話連絡の上、履歴書と得意分野のイラスト数点を郵送してください。(イラストは返却しません。)
- 連 絡 先/☎0423-75-1271　アミューズメント事業部　採用担当まで

MEGA CD　MEGA DRIVE

戦闘進化シミュレーションゲーム。

ついに発売決定

8メガROM SLG 価格未定

解禁。戦闘進化論。

Virgin GAMES

PRODUCED BY VIRGIN GAMES

ECSECO

ECSECO DEVELOPMENT

PRODUCED BY CRI

メガロマニア

MEGALOMANIA™

人気上昇中!!
各専門誌の新作ゲームの評価で、高得点をマーク!
夏休みのお勧めの一本にも選ばれました。

コミカル戦略 シミュレーションゲーム。

ダイナブラザーズ

ダイナブラザーズ™

8メガROM SLG
価格8,800円(税別)

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
●詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

PCM COMPLETE

メガドライブ専用 MEGA DRIVE

ゴッズ

'93年1月
いよいよ発売!
価格8,800円

GODS

THE BITMAP BROTHERS

神となる男の伝説

イギリスから、熱く上陸。

ヨーロッパ・ゲームチャート
20週連続チャート・イン('91年)!

過激なハイパーパズル・アクションゲーム!

悪神たちの支配から
聖なる神殿と平和を奪い返すために戦う男、
その名はヘラクレス。
このせん滅戦に勝利し、自ら神(GODS)となるのだ——。

ピーシーエム・コンプリート
〒169 東京都新宿区大久保1-2-17
新宿サンエービル2F TEL.03-5273-4094

Renegade

The BITMAP BROTHERS

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

そのノドに、シビれたぜ。

そのウデには、マイったわ。

誰かとドキドキしたいなら、CDしよう。

ゲームCD

カラオケCD-G

お遊び革命

大容量CD-ROMでド迫力ゲーム。絵が出る、歌詞が出る、カラオケCD-Gでノリノリ歌謡レッスン。これ1台で多彩なCD達を遊びつくせるビクター・ワンダーメガ。仲間と家族と恋人と、一緒に遊べば楽しさ倍増。パーティーつづきの年末年始も、これ1台あれば大活躍。

もっともっとドキドキできる。ビクターワンダーメガ。

MUSIC-CD 1ビットDACを搭載。高級CDプレーヤーとしても大活躍。

MIDI-CD MIDI-CDに対応。電子楽器の自動演奏も楽しめます。

DATA-CD レジャー案内から英会話まで。データCDで、情報キャッチ。

＊MIDI-CDとDATA-CDには拡張カートリッジ（近日発売予定）が必要です。

マルチ アミューズメント・プレーヤー
ビクター WONDERMEGA

RG-M1　標準価格82,800円（税別）（ゲーム4種＆カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付）

ワンダーメガは、左上マークのついたCDと、左下マークのついたカートリッジで、ゲームが楽しめます。

通商産業省選定 '92グッドデザイン商品

オリジナル・グッズプレゼントキャンペーン実施中
RG-MIお買い上げの方に、もれなく素敵なプレゼント。詳しくは店頭で。
期間　'92年11/21〜'93年1/10

◎お近くの電気製品取扱店でどうぞ（モニター、マイク別売/画面はハメコミ合成です）●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…〔ビクターお客様ご相談センター〕東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。

日本ビクター株式会社 VICTOR CREATES IT.

MICRO WORLD

MEGA DRIVE

1月発売予定
価格8,500円

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

LORICIEL

キャラクターアニメ総数500パターン!!
だから超リアルなファイト!
本格派対戦型格闘技ゲーム

楽しみなモードをデッカク搭載!

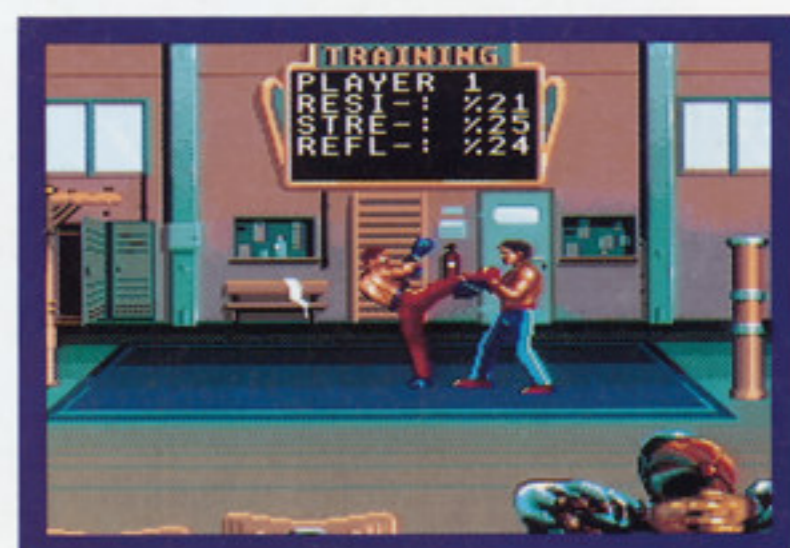
操作性重視/■セレクトヒット・モード■

50種類以上ある技の中から好きな技を13種まで選び、キャラクターのタイプを自由に作れる。“オレだけの必勝パターン”が作れるぞ。

■クマテ・モード■

これぞ格闘!力を試すクマテ(野外試合)の挑戦が受けられる。“真剣勝負で男を上げろ”

熱闘再現/■VCR・モード■

試合の最終ラウンドをビデオさながらにスローモーション・早送り・巻き戻し等の再現が自由自在。“弱点確認、技のチェック”次への作戦を練ろう。

パワーアップ/■トレーニング・モード■

キック・パンチの強化練習、反射能力の鍛練、スパーリング等と強くなるための必須モード。“技に磨きをかけ、ランクアップだ”

■オプション・ラウンドセレクト■

3ラウンドから12ラウンドまで、5段階のラウンドを自由に選択。

マイクロワールド 株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

A-RANK THUNDER

LIPシステム第2弾！

黒焦げの物体の前に立ちつくす由鷹。
「くっ黒コゲになっている………。
おっ俺がやったのか………？」
自分の手を見つめる由鷹。
「な……なんだ！この手、この体は？」
由鷹は腰まで浸水した海水に自分の姿を見いだす。
「こ、これが俺？こんな化け物！」
由鷹……サンダーは認めたくなかった。
異形の姿となり、人殺しを実行した自分自身を……
※第1話「閃光／異形の超人サンダー／」シナリオより抜粋

声の出演

乱由鷹……………緑川光	是玖斗陽子………久川綾
東峰夏彦…………林延年	時代乱九郎……柴田秀勝
竜………………掛川裕彦	ファイブ………田中秀幸

主題歌・挿入歌／子門 真人
モンスターデザイン／韮沢靖
原作・企画／遠藤正二朗

'93年・1月発売予定
価格7,400円(税別)

メガCD用ソフト
アドベンチャーRPG

A-RANK サンダー

Modelling by Yasushi Nirasawa
© TELENET JAPAN 1992

会話モードは全てPCM音声で会話

通常は馴染みやすいフィールド形式

音声解説によるキャラクター名鑑付き

戦闘はビジュアル・カード・バトルを採用

MEGA CD

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601
ユーザーホットライン03-5394-5510

Victor

冒険の感動が甦る！

いよいよオリジナル・ミュージックCD発売！

伝説の秘宝を探すライルの冒険を盛り上げた音楽が
オリジナルCDになった。
ゲームに収録された全26曲がフル・アレンジ・バージョンと
グレードアップ・リミックス・バージョンになって
「ランドストーカー」の感動をよみがえらせる！

バーチャルアドベンチャー

ランドストーカー／皇帝の財宝

12月16日発売　¥2,500（税込）

オリジナル・ロゴ
ステッカー付き

Victor
VICL-5179
LANDSTALKER

続々発売MEGA-CD

全て来春発売予定

世界のサーキットをフルスロットルで駆け抜けろ！

★初のレーシングゲーム★

ジャガーXJ220

JAGUAR XJ220

映画を超えたおもしろさ！

★奇想天外爆笑アドベンチャー★

モンキー・アイランド

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

狼男伝説がよみがえる！

★変身横スクロール・アクション・ゲーム★

ウルフ・チャイルド

Wolf Child

北欧神話からの新たな冒険！

★本格的ロールプレイング・ゲーム★

ハイムドール

HEIMDALL

発売元：ビクター音楽産業株式会社　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

DATA WEST
visual conversation

DAPS
特許出願中

メガ・CD専用
MEGA CD

パソコン大人気シリーズ、MEGA-CDで衝撃のデビュー!!

話題のDAPSを搭載

[AYA]
見る
聞く
物証
移動
<物証 ペンダント>

[AYA]
見る
使う
思考
物証
移動
<聞く>
事務所
部屋

サイキック・ディテクティヴ・シリーズ Vol.3
アヤ

[AÝA]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

「あなたに会いたかった。私を殺したあなたに…」――幽玄の美に包まれ、彼女は悲しそうに呟く。人間の「こころ」に潜入する能力を持つ探偵、降矢木和哉はまたも、クライアントの心にダイブする――。生と死が交錯する中で演じられる神秘なサイコ・トランス。そして、そこには恐るべき罠が待っていた――。フルセットのDAPSを搭載し、途切れる事のない連続アニメーションと音楽＋音声＋効果音の同時平行再生を実現／他に類を見ない高度なリアルタイムAVアドベンチャーです。

1月3日発売　定価7,600円(税別)

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

TENGEN
AN ATARI GAMES COMPANY

ARCADE HITS THAT HIT HOME

MEGA DRIVE

R.B.I. BASEBALL 4

大リーガー来日!

人生とはベースボール

大リーグは守備も豪快

大観衆の頭上、ボールよおまえはどこへ行く

2人で対戦もできる!

12月18日(金)

メガドライブで試合開始(プレイボール)!

希望小売価格 7,800円(税別)

豊富なデータ

このゲームには、アメリカン・ナショナル両リーグの全球団・選手名がすべて実名で(!)入っている。もちろんこれは、MLB(メジャーリーグ・ベースボール・プレイヤーズ・アソシエイション)の公認があってこそ実現したのだ。

データは'91年の全球団、さらに'83年以降の各リーグの優勝チームまで入っているのだ! たとえば、1991年デトロイト・タイガースでは、日本でもおなじみのフィルダーとガリクソンが攻守のかなめとして活躍しているぞ。

美麗なグラフィックとサウンド

まずはスタジアム・ツアーで、全28種類もの球場をごらんください。目にも鮮やかな緑の芝生。老若男女の大観衆が、試合開始の声を待っているのです。

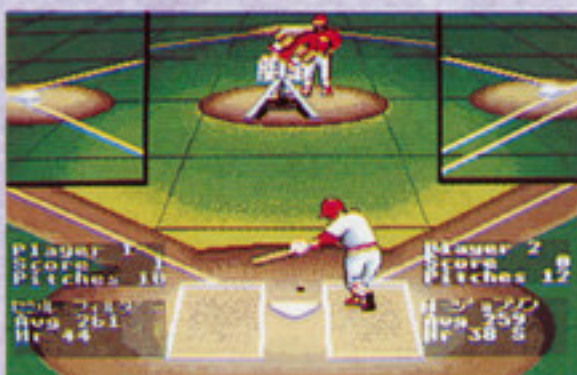
そして、プレイボール。

キャッチャーのサインに首を振るピッチャー、個性あふれるバッター達のフォーム。走り、跳ぶ守備陣。ウェイブする観客。これらの膨大なグラフィックに、本場仕込の派手な音声合成が加わり、まさに気分は大リーガー。

盛りだくさんの機能

ゲームの難易度は3段階。野球を知らない初心者から、大リーガーを目指す上級者まで、もう存分に楽しめるのだ!

試合は、シングルゲーム、リーグ戦、ワールドシリーズ、全チームと戦うなど、自由自在。それ以外にも、ゲームの中盤・終盤からハンディキャップ付きの試合を選択することも可能だ。

バッティングに不安のある方にも、おすすめできるのが〈ホームランダービー〉。ボールのスピードを変えられるピッチングマシンを相手に、ホームラン数を競おう!

楽しみいろいろ

好プレイが出ると、自動的にそのシーンが再現される〈リプレイ機能〉に思わずにっこり。ポップコーンを食べながら、コンピュータ同士の対戦を見るのも、アメリカンな感じでよし。豊富なデータを眺めていれば、あなたもすぐに大リーグ通。

……などなど、これ以上書ききれないほど楽しさいっぱいのRBI 4ベースボール、プレイボールはもうすぐだ!

● メガドライブ「ランパート」の発売日が12月11日となりました。ここにお詫びし、お知らせ申し上げます

株式会社テンゲン 〒110 台東区台東4-20-6
情報電話:03(3835)7999

CONTENTS

別冊付録
メガドライブ MEGA-CD
オールカタログ
ソフトページ
全メガドライブソフト
264本を完全紹介!!

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 縁

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は新作の本数もなかなか多い月だったけど、やっぱり期待も高かった「ランドストーカー」がダントツでトップに。そのほかここ2カ月ほど新作が少なかったせいもあって、各新作ソフトも堅調だね。年末ラッシュも楽しみ!

1位 NEW SOFT ランドストーカー

4480 POINTS

立体感にトコトンこだわった噂のバーチャルRPGが予想どおり1位に。アスレチック感覚で歯ごたえも十分。視覚的にも楽しいぞ。

セガ/'92・10・30発売/8,700円/A・RPG/16M、B・4

2位 NEW SOFT ヴィクセン357

1163 POINTS

「ラングリッサー」に似たシステムということで、まずまずの人気だった「ヴィクセン」が2位に。メカ好きの人にはオススメかな。

メサイヤ/'92・10・23発売/8,800円/SLG/8M、B・4

3位 NEW SOFT BLACK HOLE ASSAULT

674 POINTS

ややポイントは落ちるけど、「ブラックホール」が3位をキープ。英語のナレーションがけっこうイカスけど、裏技の秘技も楽しいぞ。

マイクロネット/'92・10・23発売/6,800円/ACT/CD

4位 NEW SOFT プロ野球スーパーリーグCD

守備の操作感がちょっと変だが、選手データと写真は嬉しいぞ。

セガ/'92・10・30 7,800円/SPT/CD 570 POINTS

5位 NEW SOFT 機動警察パトレイバー98式起動せよ!

人気漫画のゲームが3年ぶり?に復活。画面が少々古いかな。

マーバ/'92・10・23 7,800円/ADV/4M、B・2 509POINTS

6位 NEW SOFT チェルノブ

若干のアレンジはあるけど、ファン感涙のデキ。ラストもグー。

データイースト/'92・10・16 7,800円/ACT/8M 446POINTS

7位 前回 ─ ソニック・ザ・ヘッジホッグ

2も発売中だけど、こっちもロングセラー中。2といっしょに。

セガ/'91・7・26 6,000円/ACT/4M 311 POINTS

8位 前回 ─ シャイニング・フォース

今度はゲームギア版も出ちゃう人気作。制作中の2も期待だね。

セガ/'92・3・20 8,700円/RPG/12M、B・3 149 POINTS

9位 NEW SOFT CRYING〜亜生命戦争

敵生物がリアルなセガ久々のオリジナルSHT。カニが笑える。

セガ/'92・10・30 6,800円/SHT/8M 87 POINTS

10位 前回 1位 ライズ オブ ザ ドラゴン

とにかくシブくてシビアなゲーム。自由度も広くて面白いぞ。

セガ/'92・9・25 6,800円/ADV/CD 74 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G! GO! GO! G.G!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

知らないうちにタイトルも充実してきているG.G.。最近はメガドラよりも売れるソフトもあるとかないとか…。う〜む。

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	─	シャダムクルセイダー セガ/'92年9月18日発売/5,500円/RPG	222
2	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ/'91年12月28日発売/3,800円/ACT	207
3	5	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II セガ/'92年8月28日発売/3,800円/RAC	178
4	─	ファンタシースター外伝 セガ/'92年10月16日発売/4,500円/RPG	163
5	─	バットマン・リターンズ セガ/'92年10月23日発売/3,500円/ACT	83

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月1日〜10月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 シャダムクルセイダー

見た目は好みが分かれそうだが、G.G.の中では抜群のデキ。4メガはダテじゃないぞ。

4 ファンタシースター外伝

シリーズの関連は薄いけど、普通に遊べるデキ?

5 バットマン・リターンズ

映画の雰囲気は良好。ワイヤー操作も楽しいぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

話題の新作満載の遊星セガワールドは2日前に終わったばかりだけど、当日は緊急発表タイトルや、初めて見れたゲームも多かったんじゃない？　来年のメガドラも、まだまだ移植ラッシュが続く？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターIIシリーズ カプコン／VG他	127
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	67
3	6	コットン セガ／VG	36
4	20	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	29
5	3	天地を喰らうシリーズ カプコン／VG他	28
6	4	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	27
7	7	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	26
8	14	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	24
9	—	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	22
10	—	ゼクセクス コナミ／VG	21
11	10	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	20
12	9	キャプテンコマンドー カプコン／VG	19
13	11	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	18
14	12	ウルフファング データイースト／VG	17
15	13	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	16
16	—	スナッチャー コナミ／パソコン他	15
17	—	ソニックウィングス ビデオシステム／VG	14
18	—	餓狼伝説 SNK／NEO・GEO	13
19	—	アンダーカバーコップス アイレム／VG	12
20	17	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	11

※このポイントは11月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 アイ・オブ・ザ・ビホルダー

いきなり移植決定したアドバンスドD&D。本格派向けのリアルタイムダンジョンRPGだぞ。

祝 アルシャーク

ライトスタッフのパソコン処女作「アルシャーク」も緊急に移植決定。宇宙を舞台に大暴れだ。

16 スナッチャー

PCエンジンへの移植が話題を呼んでる「スナッチャー」。設定もメガドラ向きだけどなぁ…。

※「アルシャーク」「スナッチャー」の写真は他機種版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近は「ストIIダッシュターボ」とかいうゲームが話題になってるけど、セガ久々の話題作「バーチャレーシング」も人気が高いぞ。一度は乗れ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII'	カプコン
2	—	バーチャレーシング	セガ
3	—	龍虎の拳	SNK
4	—	スーパーワールドスタジアム	ナムコ
5	—	ガンバスター	タイトー

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2 バーチャレーシング

車に乗る人も納得のドライブ感覚が人気の秘密？　画面処理も目を見はるぞ。

NEW FACE!

5 ガンバスター

テレビガンゲームでは初の4人プレイができ、対戦まで可能なタイトーの新作だ。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今年も早いもので、もう年の瀬となったんだけど、振り返ってみれば話題作の移植あり、期待のメーカーの始動ありと、いろいろ感慨深いものがあったね。

今月のランキングの結果を見ても、1年前には予想もできなかった作品も多くあるわけだから、1年先にはもっとスゴイ作品が並んでいるかもよ。それにしても「3×3EYES」って1年以上いるんだね（笑）。

遊星セガワールドでも大活躍！ 発売まであと少し？

1位（前回2位）聖魔伝説3×3EYES

セガ／3月26日発売予定／価格未定／RPG／CD

60 POINTS

ついに1年以上ランクインしている水戸黄門な人気の「3×3」は先日の遊星セガでも見れたよね。来月は続報もある？

キャラクター名、ストーリーも判明！ 来年末を待て！

2位（前回3位）ファンタシースターⅣ

セガ／来年末発売予定／価格未定／RPG／8M以上、B・B

48 POINTS

今月は、キャラの名前と大まかなストーリーが判明したPSⅣ。発売は来年の年末予定と先が長いけど、期待して待て。

16メガパワーで前作を見事に超えた傑作アクション！

3位（前回6位）ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌

セガ／1月14日発売予定／価格未定／ACT／16M

40 POINTS

セガの続編はヒットしないのジンクスを打ち破るような完成度のベアナⅡ。多彩な必殺技も魅力的だぞ。発売ももうすぐ。

MEGA-CDゆえの完全移植！ あの名作が復活だ！

4位（前回4位）ファイナルファイト CD

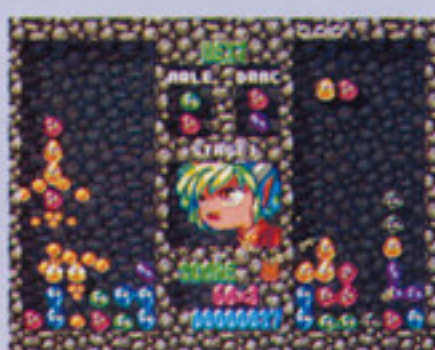
セガ／2月26日発売予定／価格未定／ACT／CD

36 POINTS

2人同時プレイのほか途中参加可能など、限りなくアーケード版に近く作られているCD版。詳細はP.113を見るべし。

アーケードと連鎖登場の超ハマリゲームだ！

5位（前回5位）ぷよぷよ

セガ／12月11日発売予定／4,800円／PUZ／4M

35 POINTS

巷のゲーセンにも出回りはじめた「ぷよぷよ」。今月から本誌とコンパイル提携でぷよぷよキング争奪杯も企画してるぞ。

6位 ぎゅわんぶらあ自己中心派2

今回は51人もキャラがいるし、デモもスゴイぞぉ。

12位 ダークウィザード

今月からめでたく（？）再開したダーク。末永く待て。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	13	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	ウルフ・チーム／2月予定	27
7	8	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／12月25日	24
8	—	ロードス島戦記	セガ／発売日未定	23
9	10	シルフィード(仮)	ゲームアーツ／発売日未定	20
10	—	ガントレット	テンゲン／3月予定	19
11	—	ラングリッサー2(仮)	メサイヤ／発売日未定	18
12	17	ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	セガ／1月予定	16
13	15	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ／12月18日	15
14	—	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮)	セガ／3月予定	14
15	—	アネット再び	ウルフ・チーム／1月下旬	13
16	—	アイラブ ミッキー&ドナルド	セガ／12月18日	12
17	—	スーパーブランディッシュ	セガ・ファルコム／来夏予定	11
18	—	中嶋悟F-1スーパーライセンス	バリエ／12月11日	10
19	—	G-LOC	セガ／2月予定	9
20	—	ナイトストライカー	タイトー／来夏予定	8

※このポイントは11月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
パワーアスリート	12月11日	8,500円	KANEKO／ACT／8M
ランパート	12月11日	6,800円	テンゲン／SLG／4M
中嶋悟 F-1 スーパーライセンス	12月11日	9,000円	バリエ／RAC／8M+B・B
ぷよぷよ	12月11日	4,800円	セガ／PUZ／4M
R.B.I.4ベースボール	12月18日	7,800円	テンゲン／SPT／8M
アイラブミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス	12月18日	6,800円	セガ／ACT／8M
パチンコクーニャン	12月18日	8,500円	ソフトビジョン／ETC／8M
T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	12月22日	6,800円	コナミ／ACT／8M
CRUE BALL	12月23日	6,800円	EAビクター／PIN／4M
ドリームチームUSA	12月23日	7,800円	EAビクター／SPT／8M
タズマニア	12月25日	6,800円	セガ／ACT／8M
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	1月14日	7,800円	セガ／ACT／16M
ヨーロッパ戦線	1月16日	12,800円	光栄／SLG／8M+B・B
ザ・キックボクシング	1月29日	8,500円	マイクロワールド／SPT／8M
エイリアン3	1月下旬	6,800円	ビック東海／ACT／4M
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	1月予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
Jリーグチャンピオンサッカー	2月5日	7,800円	ゲームアーツ／SPT／4M
GODS	2月予定	8,800円	ピーシーエム・コンプリート/ACT/8M+B・B
G-LOC	2月予定	6,800円	セガ／SHT／8M
マジンサーガ	2月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
F22インターセプター（仮）	2月予定	7,800円	EAビクター／SHT／8M
ボールジャックス	2月予定	未定	ナムコ／SPT／2M
スティールタロンズ	2月予定	未定	テンゲン／SHT
リスキー・ウッズ（仮）	2月予定	未定	EAビクター／ACT／8M
ファリー・フレンズ（仮）	2月予定	未定	EAビクター／ACT／4M
バトルトーズ	2月予定	未定	セガ／ACT／4M
PGAツアーゴルフ（仮）	2月予定	未定	EAビクター／SPT
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	3月19日	未定	セガ／ACT／4M
デザート・ストライク（仮）	3月下旬	未定	EAビクター／SHT／8M
ブギウギボーリング（仮）	3月予定	6,800円	ビスコ／SPT／4M
魔天の創滅	3月予定	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
OUTRUN2019（仮）	3月予定	8,800円	シムス／RAC／8M+B・B
ガントレット	3月予定	7,800円	テンゲン／A・RPG／8M（予）
スーパー忍II	3月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
ゴールデンアックス III	3月予定	未定	セガ／ACT／8M
パワーモンガー（仮）	3月予定	未定	EAビクター／SLG
スプラッターハウス PART3	3月予定	未定	ナムコ／ACT
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	3月予定	未定	光栄／SLG／8M+B・B
ああ播磨灘	3月予定	未定	セガ／SPT／8M
Jリーグプロストライカー	4月予定	未定	セガ／SPT／8M+B・B
ロードライアット	4月予定	未定	テンゲン／RAC
魔神転生	5月予定	未定	シムス／ACT／8M
ファンタシースターIV	来年末予定	未定	セガ／RPG／8M以上+B・B
エスペランザ	来春予定	未定	セガ／SHT／8M
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート/SHT/8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産／RAC／4M
バトルマニア2	未定	未定	ビック東海／SHT
ビートフォース	未定	未定	サミー工業／ACT／8M
ディープスキャナー	未定	未定	サミー工業／ACT／8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン／SHT／8M
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
スノーブラザーズ	未定	未定	東亜プラン／ACT／8M
メガロマニア	未定	未定	CRI／SLG／8M
騎士伝説	未定	9,800円	講談社総研／SLG／10M+B・B
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
チャックロック	未定	未定	セガ／ACT／8M
クラスティーズ ファン ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ザ シンプソンズ パートVS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ／ACT
マルチ野球'93	未定	未定	セガ／SPT／8M+B・B

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
アフターバーナーIII	12月18日	8,400円	CRI／SHT／CD
ロードブラスターFX	12月18日	7,800円	ウルフ・チーム／RAC／CD
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	12月18日	7,800円	ゲームアーツ／TAB／CD
カプコンのクイズ殿様の野望	12月25日	7,800円	シムス／QIZ／CD
天舞メガCDスペシャル	12月25日	9,800円	ウルフ・チーム／SLG／CD
ゆみみみっくす	12月25日	7,800円	ゲームアーツ／ADV／CD
AYA	1月3日	7,600円	データウエスト／VCS／CD
ジャガーXJ220	1月下旬	未定	ビクター音産／RAC／CD
シムアース	1月下旬	未定	セガ／SLG／CD
アネット再び	1月下旬	未定	ウルフ・チーム／ACT／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	1月予定	6,800円	セガ／RPG／CD
Aランクサンダー	1月予定	7,400円	RIOT／ADV／CD
ファイナルファイト CD	2月26日	未定	セガ／ACT／CD
銀河鉄道999	2月予定	7,800円	RIOT／ADV／CD
デバステイター	2月予定	未定	ウルフ・チーム／ACT／CD
アークスI・II・III	2月予定	未定	ウルフ・チーム／RPG／CD
ニンジャウォーリアーズ	3月12日	7,800円	タイトー／ACT／CD
笑ゥせぇるすまん	3月19日	未定	セガ／ADV／CD
聖魔伝説「3×3EYES」	3月26日	未定	セガ／RPG／CD
サイボーグ009	3月予定	7,800円	RIOT／ACT／CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	3月予定	未定	セガ／ACT／CD
ウイングコマンダー	3月予定	未定	セガ／SLG／CD
ハイムドール	3月予定	未定	ビクター音産／RPG／CD
アルシャーク	3月予定	未定	ポリドール／RPG／CD
モンキー・アイランド	3月予定	未定	ビクター音産／ADV／CD
Vay～流星の鎧	4月予定	7,800円	シムス／RPG／CD
ポップンランド	4月予定	未定	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
スイッチ	4月予定	未定	セガ／ADV／CD
PRESENCEノスタルジアII	来春予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
幻影都市	来春予定	未定	マイクロキャビン／RPG／CD
リアルファイターズ	7月予定	未定	セガ／ACT／CD
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	7月予定	未定	ポニーキャニオン／RPG／CD
ナイトストライカー	93年夏予定	未定	タイトー／SHT／CD
シスターソニック（ぽっぷるメイル SCD改）	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパーブランディッシュ	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
スーパー大戦略III SCD	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
ハイパーロードモナーク	93年秋予定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
ロードス島戦記	93年末予定	未定	セガ／RPG／CD
テラフォーミング	93年予定	6,800円	パック・イン・ビデオ／SHT／CD
F1サーカスCD（仮）	93年予定	未定	日本物産／RAC／CD
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ／SLG／CD
電忍アレスタII（仮）	未定	未定	コンパイルSHT／CD
狼兵（ランピン）	未定	未定	シムス／ACT／CD
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
シルフィード（仮）	未定	未定	ゲームアーツ／SHT／CD
ウルフチャイルド	未定	未定	ビクター音産／ACT／CD
THE IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI／RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマンPG／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産／RPG／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
HAMMAR	未定	未定	セガ／CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／ACT／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
The GG忍II	12月11日	3,500円	セガ／ACT／2M
クニちゃんのゲーム天国Part2	12月18日	3,500円	セガ／TAB／2M
シャイニング・フォース外伝シナリオ1	12月25日	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
レミングス	2月5日	3,500円	セガ／PUZ／2M
ウィンブルドン	2月26日	3,200円	セガ／SPT／4M
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	3月19日	3,800円	セガ／ACT／4M
ぷよぷよ	3月19日	未定	セガ／PUZ／2M
シャイニング・フォース外伝シナリオ2	4月予定	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
サッカー（仮）	来春予定	4,500円	シムス／SPT／2M
ゴルフ（仮）	来春予定	4,500円	シムス／SPT／2M
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
ああ播磨灘	未定	未定	セガ／SPT

BE・メガ編集部チェッーク!!

今月は遊星セガワールドに向けて新作の発表が続出してきたけど、画面が紹介できなかったゲームの詳細は来月号でドーンとする予定だ。また未発表ソフトでは、あの魔獣合成RPGももうすぐ発表される予定だぞ。来年も面白くなりそうだぜ。

いきなり完成したCDの「シムアース」は来月紹介。

ビック東海はあの「エイリアン3」を出してくるぞ。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル／ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ／クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／B・B：バッテリーバックアップ

ソフトメーカー伝言版

セガ・エンタープライゼス

「ソニック２」は、もうゲームをクリアしましたか？　セガにもうれしい感想を書いてくれたおハガキを続々いただいております。12月の新製品はＣＤソフトの大作が延期になって本当に申し訳ありません。でも、ＭＤソフトの「ぷよぷよ」(12月11日発売)はセガ社内のあちこちのセクションでお昼休みに遊んでるほど楽しいです。こっちもヨロシク。

光栄

「三國志III」も無事に発売されました。すでに中毒症状が出始めているようですが、そんなハマっちゃってる方々に朗報／

この21日にＭＣＤドラマコレクションズ「三國志」(三)(四)が発売されます。今回は曹操の物語と諸葛亮の物語。豪華な声優陣は前作同様です。小説では味わえない感動が得られますよ。どうぞご期待ください／

ゲームアーツ

MEGA-CD新作2本のおかげで、社内は人間様からだか、機械からだか、わからない声がいっぱい／　「ぎゅわんぶらあ自己中心派２」なんて怪獣まで含めて51人全部違う声だし、「ゆみみみっくす」は会話するし。とにかく２作とも、超～傑作／　そして最高８人までの対戦も可能な「Ｊリーグ チャンピオン サッカー」(来年１月下旬予定) もお忘れなく。

サミー工業

みなさん、初めまして／　サミー広報担当のＹＦです。12月６日の遊星セガワールドでは、みなさんにサミーブランドのＭＤソフトを２本、お見せしました。が……じつはMEGA-CDソフトも開発中です／　まだ、詳しいことはお伝えできませんが、スタッフ全員、夜も寝ずに昼間寝て作ってます(？)んで、今後のサミーにご注目をお願いします／

シュールド・ウェーブ

みなさん、買うソフトは決まりましたか？……まだ、決めてないあなた、シュールド・ウェーブのために、お年玉をどうか、３月まで貯金しといてください。私たちには、師走もクリスマスも、そしてお正月もありません。３月の「ポップンランド」の発売に向けてがんばってます。もうしばらくお待ちください。ＢＥメガに載る日も近いです。お楽しみに／

タイトー

どーも²みなさんお元気ですか？　おひさしぶりですナー。みなさん大変お待たせいたしました。タイトー初のMEGA-CDのソフト「ニンジャウォーリアーズ」と「ナイトストライカー」が、まもなくできあがります。なんと、「ニンジャ」のＢＧＭは、オリジナルとアレンジバージョンが選べるんだゾ～。お楽しみに／

(かーしま)

データウエスト

「サイキック・ディテクティブシリーズ Vol.3 AYA」は1993年１月３日発売です。いやぁ、初売りとは縁起がいいやね。みなさんも早速手に入れてDAPSの可能性について考えてみてね。もし「DAPSを使ったこんなゲームをやってみたい」というアイデアがあれば、ユーザーアンケートハガキに書いてデータウエストまで送ってくださいね。

テンゲン

テンゲンファンのみなさん、もう「ランパート」「R.Ｂ.Ｉ.4ベースボール」は予約してくれたかな？　今回からアンケートハガキを添付するゾ大作戦を開始したから、どんな反応が返ってくるのか今からドキドキワクワク。それに、ナ、ナント「R.B.I. 4ベースボール」はテレビＣＦだってやっちゃうもんね大作戦も実施中です／／　さあ、次なる作戦は……？

ナムコ

「ボールジャックス」は、カニ型巨大マシーンに乗り込んで、向かい合う敵の後ろのレール上を転がっているボールを奪い合う、未来型スポーツゲーム。遥か未来が舞台なだけに、スポーツでさえ宇宙的規模。奪い合うボールだってデザインも斬新な「血走る目」だったりします。敵の後ろをくるくる転がる眼球。たまに目が合います。

(ぱいん)

ビクター音産

新しい年を控えて、前年よりもっと、もっと頑張るメガドライブ。'93年のビクターは、MEGA-CDを中心に超大作が目白押し／　オリジナルでは、中国を舞台とした大河ＲＰＧ「大封神伝」。海外から話題のゲーム「ハイムドール」や「モンキー・アイランド」などなどと、とびっきりのゲームがわんさか／　そんなわけで来年に向け「コケコッコー／」

ヒューマン

『BEEP／メガドライブ』読者のみなさん、まことに申し訳ない／　「アルスラーン戦記」は少々遅れています。やっぱり大量のビジュアルを美しく、よりなめらかに、しかも声と同期させるのは、かなり大変なんです。最近私は「アルスラーン戦記」の発売を待ち望むユーザーに追いかけられる夢をよく見ます。もう少しですから、応援してあげてください。

ポニーキャニオン

AD&D/Eye of Beholder(アイ オブ ビフォルダー)でMEGA-CDに参入いたします。本作は3Dタイプのリアルタイムアクション RPGで、原作のIBM版、PC9801版も大ヒットをしています。移植にあたり、ビジュアルシーンを100倍強化しました(当社比)。またマウスにも対応予定です。そして、音楽はＰＣ9801版に引き続いて、古代祐三を起用／／　ご期待ください。

ポリドール

みなさんはじめまして／　新しくゲームソフトを作り始めますポリドールです。来年、MEGA-CDにパソコンの人気RPG「アルシャーク」を移植リリースしますので楽しみに待っててください。また、12月２日に「ビースト」「スタークルーザーII」12月16日に「ドリーミングパーティーゆき」というゲームミュージックＣＤも出しますのでこちらもよろしく／

ＲＩＯＴ

もうすぐ楽しいお正月。でも、年明けには「Ａランクサンダー」「サイボーグ００９」の発売もあるから超いそがしい今日この頃。「Ａランクサンダー」と「サイボーグ009」の開発も順調に進んでいるので期待していてくださいね。なお、お年玉は全部使わずにこの２本のソフトを買うために貯金しておくこと。よろしくお願いね／

(カサ)

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに(？)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ／　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『ＢＥ・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

ホントにいろいろなことがあった1年だけど、恒例の年末商戦だけあって、今月はいつもよりちょっと本数が多いのだ。今年の総決算のドッグレースは、年末年始のソフトの購入計画に役立つよう、全力で用意したぞ。
じっくり読んでやってくれよ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。
なお、このコーナーは完成品、および80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　12月11日発売　中嶋悟F-1スーパーライセンス

バリエ／9,000円／RAC／8M
バックアップ(3)／1人プレイのみ

前作「F-1 GRAND PRIX」を改良し、バックアップを追加。今回はすべてのドライバーやコースが実名で登場する。中嶋悟のアドバイスも健在。

平均オッズ 6.25

2枠　12月11日発売　ぷよぷよ

セガ／4,800円／PUZ／4M
コンティニュー制／2人対戦プレイあり

アーケードでも好評稼働中の対戦パズルゲームを早速移植／　コンパイルの「魔導物語」のキャラが総出演でぷよぷよ消しに挑戦。連鎖が爽快。

平均オッズ 8.75

Game Beginner Girl　青山ようこ

この号が出る頃、？回目の誕生日を迎えます。子供の頃はプレゼントにゲームウォッチとかもらって喜んでいたけど、いまでもアクセサリーとかをもらうより、ゲームをもらうほうがウレシイなぁ。

中嶋悟F-1スーパーライセンス（6） ドライバーやコースなどが実名なので、やはりひいきのドライバーでプレイしたいもの。操作性もかなり改善されたようです。トップビュータイプの車モノが苦手な私でも、コーナリングがかなりスムーズにできましたね。TVぽいオープニングは中嶋さんのファン必見／

ぷよぷよ（8） アーケード版でひと足早くプレイしてハマりました。コラムスのようなテトリスのような落下モノです。落下するぷよぷよも、登場するキャラも、とにかくゲーム全体の雰囲気がキュート／女の子と一緒に遊ぶのにも最適です。もちろん友達と対戦で熱くなるのもOK／

Foreign Game User　OLーX光治

VIDEO DRUG VOL.2で音楽を担当していたテクノユニット〝キノモデルノ〞が、あのopusとライブをやるらしい。この本が出るころには終わってるけど。あと、ENOが復活したのも、うれしいな。

中嶋悟F-1スーパーライセンス（6） 地味ながらいま流行の〝実名版〞というやつをこのゲームも使っている。それゆえ、ほかのゲームと違って、グラフィックなども意欲的に改良されているね。ゲームのシステムは前作とそれほど変わっていないが、あいかわらずラジコン感覚で楽しめる。悪くはないよ。

ぷよぷよ（9） いわゆる〝落ちモノ〞が苦手だった私なのだが、これはホントに面白い。絵はかわいいし、操作感覚も良好。さらに低価格ときてるんだから、こりゃ買うしかないって感じ。対戦も最高に楽しいぞ。まずはゲーセン版で試してみるのもいいかもね。気に入った人は買おう。

Game Mania Group　ハイローラーズ

コマンタレブー、渋谷洋一だ。フランスにいってきたぜ。向こうはピンボールがそこらじゅうのカフェバーに置かれていた。フリッパーのメンテナンスも良好。ラテン系の人々のプレイは熱かったぜ。

中嶋悟F-1スーパーライセンス（6） 中嶋悟氏のことは置いといて、まずは操作性から。やっぱりトップビューってやりずらいのだ。迫力も少なくなっちまうしな…。コース自体はよくできてると思うんだが、なんかメニュー画面とレースのバランスも取れてないような気がする…。どうもイマイチかな。（作）

ぷよぷよ（9） 落ちものパズルとしての完成度は非常に高い。しかもゲームシステムが対戦を前提に考えた作りになってるから、対COM戦なんかでもハマるのだ。ヤバイぜ。完全に狙ってるぜ。雰囲気も女の子好みだから、文句のつけようもねえ。ぷよぷよ感も頭に残るぞ。（作）

General Game User　ジャムおじさん

最近『小学1年生』に、「ソニック2」の記事が毎月載っていた。いまどきの子供たちってのは、メガドラも知ってるんだなあ、とちょっと感動してしまった。クリスマスプレゼントでまた売れそうだね。

中嶋悟F-1スーパーライセンス（7） ついにメガドラ3作目になる中嶋シリーズだけど、今回は1作目のスタイルに戻されてるね。でも操作感覚は前作の欠点を正すために自車が小さめにされているようで、カーブの判断もだいぶしやすくなった気がする。実名使用もいいんだけど、中嶋はもう古いのでは？

ぷよぷよ（9） 作り自体に目新しさはないんだけど、とにかく4つ同じ色がくっつけば消せるシステムなので、誰でもすぐに遊べていい。「コラムス」のような連鎖消しの快感も味わえるし、それがゲームのカギになってるから熱いんだよね。連鎖も簡単にマスターできるから楽しいよ。

3枠

12月18日発売

R.B.I.4ベースボール

テンゲン 7,800円 SPT 8M

パスワード制／2人対戦プレイあり

アメリカのメジャーリーグの全球団と選手が実名で登場する野球ゲーム。いかにもアメリカっぽい演出が特徴。データは'91年度版のものを使用。

平均オッズ 6.25

最近では日本でもすっかりおなじみになったメジャーリーグ。選手やチームが実名で登場してるから、わかる人も多いんじゃないかな。日本の野球ゲームと較べるとラフな感じがするけど、フライの落下地点をマーキングしてくれるなど、初心者にはウレシイ心配りも。 **6**

どうも日本人の作る野球ゲームとは、感覚が違うんだよね。見た目は悪くないんだけど、個人的には〝ファミスタ〟みたいな、かわいらしくて超初心者向けの野球ゲームのほうが好きだな。球場の設計にムリを感じるし、盗塁がバンバン決まるってのもどうかと思うよ。 **6**

基本的にアメリカの野球を知らないとつまんないだろう。ゲーム自体はいろいろモードがあって面白いが、やっぱイマイチのめり込めないのは確か。あと、グランドがとにかく広い広い。これで大リーグってのを実感できるぜ(笑)。けどデータは意味なしっぽい。(作) **7**

独特のフォームを見せる選手たちに目を引かれるんだけど、やってみるとかなり大味なゲーム。打撃中心のくせにコールドはないし、フィールドもバランスが変でゴロも取りづらいときてる。ホームラン競争や乱入モードは楽しいけど、普通のゲームとしてはイマイチだね。 **6**

4枠

12月18日発売

アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

セガ 6,800円 ACT 8M

パスワード制／2人協力プレイあり

ディズニーの2大スターミッキーとドナルドが夢の競演。2人で協力しながらマジックボックスを大冒険／ハンカチーフ攻撃でクリアする。

平均オッズ 7.25

ディズニーもののグラフィックの美しさ、動きの細かさにはいつも感心させられるけど、今回も期待以上のデキ。難易度はけっして高くないし、各ステージの仕掛けも、楽しみながらクリアしていけます。2人協力プレイでうまい人に助けてもらえるのもウレシイな。 **8**

ゲーム自体は普通のアクションゲームなんだけど、2人同時プレイがなかなか。1人で遊んだときとは、面構成が違い、まったく違った感覚で楽しめたりする。あまりドキドキする仕掛けがないので物足りない気もするけど、ミッキーとドナルドの個性が出てていい。 **7**

セガのディズニー関係ゲームでは、操作性が一番いい。動きがちょっとトロい感じはあるが、我慢のできる範囲だ。オプション画面なんかも雰囲気はある。だが、ボスの攻略はどの面も似たりよったりで、ゲーム全体では新鮮味に欠けるかも。何か普通すぎるぞ？(作) **6**

一連のシリーズ同様、デキはピカイチ。時間が意外にかかる面もあるけど、1人プレイ時はキャラによって展開が若干違うし、2人時もけっこう違った遊びができていいよ。フリーコンティニューやパスワード制も○だね。難易度はふつうだが、やや力押しぽいのは難かな。 **8**

5枠

12月22日発売

T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

コナミ 6,800円 ACT 8M

コンティニュー制／2人同時プレイあり

コナミ参入第1弾アメリカで人気のキャラクター、ニンジャタートルズの4人が、ニューヨークの平和のためにシュレッダーと戦う。全5面。

平均オッズ 6.75

「ベアナックル」をちょっと思い出すかも。動きや技が多彩なわりに、操作は簡単。最初のステージでひと通りのことは覚えられるくらい。単にビジュアルがキレイなだけでなく、アメリカっぽい派手な演出がカッコイイわよね。ガンガン敵をたたきつけるのも快感。 **8**

たしかにゲーセン版が出た当時は、死ぬほどこのゲームで遊んだ私だけど、もう一歩早く発売されていればよかったのに。でも移植のクオリティはけっこう高いので、ゲーセン版や他機種版で遊んだことのない人にはオススメ。芸の細かさと遊びやすさはピカイチだ。 **7**

主人公の亀たちの動きは、40メガはあるアーケード版に比べるとやはり大味だが、攻撃のバリエーションは元のより多い部分もあって感心させられた。だが、ボスの色違いキャラや、使い回しはゲッソリ。そんなの一世代前のゲームだぜセニョール。16メガ使え。(渋) **6**

待望のコナミ参入第1作だけど、デキ自体はやっぱりしっかりしてるね。それぞれ個性のあるキャラや、痛快なアクションなど、好き嫌いしなければ楽しめるはず。でも、5面しかないのや、SFC版にあった拡大投げがないなど不満もあるかな。後半もやや単調かも。 **6**

6枠

12月18日発売

パチンコクーニャン

ソフトビジョン 8,500円 ETC 8M

パスワード制／1人プレイのみ

メガドラ初のパチンコゲーム登場。パチンコ街で行方不明になった父を探すため、娘のレンがパチンコ店で情報収集しながら打ち止めを目指す。

平均オッズ 5.5

パチンコはまったくの素人の私。最初はやり方もわからなくて呆然と打つだけでしたが、コツを覚えればけっこう遊べるものですね。うまくなるためにはクギの見方とか、役モノの知識や練習が必要だけど、ホントの意味で暇つぶしに遊ぶのもいいかもしれないな。 **6**

パチンコ屋を渡り歩いて父親を探すという、なんだかワケのわからないゲーム。これだけで笑えるんだけど、肝心のゲームはそれほどナンセンスじゃなくて残念。パチンコ台の種類は少ないし、各パチンコ台のグラフィックもイマイチ。全体的に熱中できないんだよね。 **5**

パチンコをメガドラで遊ぶというのは、まあ悪くないが、RPG風のシステムはありきたりだし、グラフィックもあまりうまくない。パチンコ台はそれなりによくできていていいんだけど、どうも台自体に面白味がないんだよな。いまさらという感じもあるが……。(作) **6**

メガドラ初のパチンコということで、期待もしていたけど、あのストーリーは突飛すぎな気がするね。操作感や釘見などのシステムも他機種のものと同じだが、ノルマ分をクリアするのには膨大な時間がかかりすぎるし、出玉の音もあまり実感がない。台も少ないしね。 **5**

7枠 12月23日発売 CRÜE BALL

EAビクター 6,800円 PIN 4M
4人交互プレイあり

アメリカのハードロッカー、モトリー・クルーの音楽を採用した、メタリックなピンボール。9つのステージをクリアしていく。面クリア制。

平均オッズ 5.5

なにやらBGMがカッコイイなぁと思ったら。お気に入りのバンド、モトリークルーの音楽と聞いて感激/ ボールの動きはかなり速くてシャープだし、玉の動きも音楽やフィールドの雰囲気とマッチしていますよね。いままでのピンボールゲームとはひと味違いますよ。 7

ホンモノのピンボールは、やっぱりウィリアムズとかの海外ものが面白いんだけど、このゲームはその面白さがあまり出ていないみたい。海外ものダイナミックさが、少しでも味わえるとうれしかったんだけど。あとホンモノではできない仕掛けとかもほしかったな。 5

実際のピンボールだと、盤面を構成する役物のピンひとつが数ミリずれているだけで、クソゲーになってしまうのだが、このゲームでは、基本となる3画面の盤面と構成がイマイチパッとしておらず、プレイもスッキリしていない。各面の作りも変化に乏しいな。(渋) 5

単調になりがちなピンボールに面クリア方式を入れたのは、なかなかいいね。また玉の動きも本物にかなり近く、BGMもセンスがいい。だけど、面構成は何だか物足りないし、面クリ条件も、玉を落とすと一気にチャラというのはヒドイ。エキストラも取りにくいな。 5

8枠 12月23日発売 ドリームチームUSA

EAビクター 7,800円 SPT 8M
パスワード制 2人対戦プレイあり

バルセロナ五輪で活躍したアメリカチームが実名で登場する、本格的バスケゲーム。各選手のオリジナルシュートも再現/ リプレイあり。

平均オッズ 5.75

オリンピックで圧倒的な強さを見せたアメリカチームを中心に作られたゲームということで、アメリカらしい派手さや豪快さを期待していたんだけど、動きも演出も地味で残念。スピードもなんか遅めだしね。でも、各選手の個性あふれるプレイは随所で見られますよ。 6

ずいぶん昔の某国内メーカーのバスケゲームに、見た目がすごく似ていてビックリ。遊んでみても、やっぱり似てる。すんごく遊びやすくて、サクサクポイントできるのはいいね。でもそれだけに、飽きやすいのも事実。このへんのバランスをうまく煮つめてればね……。 6

バルセロナのドリームチームを熱狂的な勢いでゲームにしてしまった感があるな。でも、内容は非常にオーソドックスだし、基本的操作がかなり粗い。キャラもカクカクしていて遊びづらいし、アメリカチーム以外はほとんど無名ときてる。ちとガッカリ……。(作) 5

各選手の必殺シュートや各国紹介のデモはなかなか面白い。だが、選手能力の違いもわかりづらいし、ディフェンスも難しい。どうせなら、シュート時にズームアップ画面で選手を見せるとかの演出がほしかったころだね。ロングパスが決まりやすいのもイマイチ。 6

9枠 12月25日発売 タズ マニア

セガ 6,800円 ACT 8M
コンティニュー制 1人プレイのみ

アメリカのテレビキャラでおなじみのタズ マニアがそのままゲームになってしまった怪作。スピン攻撃、ファイヤーブレスで邪魔ものを倒せ。

平均オッズ 5.25

タズ マニアが横に高速回転してみたり、何もしないで止まっていると、怒ってみたり(笑)。ほんの少し「ソニック」っぽいけど、操作のほうはかなり手ごわくて、私はもっぱら見てるほうでした(笑)。けどアニメキャラのような動きはカルチャーショックものだよ。 6

今月のソフトで、もっともヘンなゲームがコイツだろう。キャラクターの動きや背景が、すごすぎるんだけど、ゲームとしてはどうもピンとこないんだよね。キャラがヘンなことをしまくるのは悪くないんだけど、プレイヤーには苦痛がたまるだけって感じ。超迷作かも。 5

とにかくなんかヘンなゲーム。動きがおかしくて笑えるけどバランス自体がメチャクチャ。不親切かつ大味で、いかにも海外モノって感じだ。見てるだけならいいんだけど、やるのはかなりツライぞ。ノリは「ファンタジア」に近いものがあるから好みの人だけ。(超) 4

とにかくそこらにあるものなら、敵だろうが、爆弾だろうが、何でも食べてしまうタズ マニアが笑えるね。先に進むにはそれなりの腕と根気が必要だけど、はたで見てるぶんには絶対バカウケするソフトだと思うよ。でも一度自分でやるとイヤになるから要注意だぞ？ 6

10枠 発売中 電忍アレスタ

コンパイル 6,800円 SHT CD
1人プレイのみ

戦国時代を舞台に、影狼がアレスタに搭乗して戦う定番シューティング。BGMは和風ハウスを採用している。コンパイル創立10周年記念作品。

平均オッズ 6.0

シューティングマニアの期待が大きいということで、ちょっとウルサイ意見も多いらしいけど、私はそれなりに長く遊べたので、気に入りましたよ。武器が強力だと、それなりに進めるし、BGMだってなかなかいいセンス出てると思うな。でもちょっと難しいかも。 7

うーん。いままでのアレスタ、というかコンパイルのイメージとは違うなあ。ハデハデな仕掛けも少ないし、ウリだったスピード感もあまり感じられない。どのへんがアレスタなのか、ファンは納得できないんじゃないかなあ。残念ながら今回は普通のシューティング。 5

「武者」からあまり進化していないというのが正直な感想。音楽以外ロムで出してもいいレベルなんだよな〜。最近じゃPCの「スプリガンMARK2」ぐらいの演出がないとCDのシューティングはツライよな。待たせたわりに新しさがイマイチなのが悲しい。(超) 6

前作の設定を受け戦国ものになったアレスタだけど、もっと派手な演出が1面からあればな…という感じ。とくに1〜3面はダラダラしがちで、ボスも個性に欠けるね。後半はそれなりに派手にはなるけど、やはり迫力不足なまま終わってしまう。もうひと息なのだが。 6

11枠

12月18日発売

ロードブラスターFX

ウルフ・チーム／7,800円／RAC／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

ウルフ・チームのLD移植シリーズ第3弾。妻の仇を討つために、改造車に乗った主人公が暴走族たちとチェイスする。全9ステージ。

平均オッズ 7.5

LDゲームシリーズも第3弾とあって、だいぶ慣れてきたけど、あいかわらず動きはなめらかね。前作の2作と比べると、かなりバランスとかもよくなったんじゃないかな？　私でも最後のほうまで、けっこうスムーズに進めたし。3作の中では一番初心者にオススメだよ。 **8**

ゲーセン版はすごい好きだったけど、この移植はちょっとなあ、色ムラも目だつし、オープニングの歌も個人的に感心できないな。あのデモもゲーセン版の音楽の悲しい復讐っていう雰囲気がピッタリだったのに…。名作が家で遊べること自体はうれしいけど、う〜む。 **7**

シリーズ第3弾ってことで、前の2作よりは画質が良くなっている気がするな。スリルもこれが一番あってドキドキしちまうぜ。も〜悪人だろうが通行人だろうが殺しまくりだぜ。だが、あいかわらずゲーム性はちっとばっかし低いな……。それでも俺は許すぞ。(作) **8**

ヘリ、ギャルときた次の作品は「マッドマックス」的なカーチェイス復讐劇なんだけど、アニメ部分に対する感動は、そろそろ薄れてきたかな。話といい、操作といい、一連のLDものと大した変わりもないしね。でも、後半のスリルあふれる展開はなかなかだよ。 **7**

12枠

12月18日発売

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘マージャンランド編

ゲームアーツ／7,800円／TAB／CD

バックアップ(4)／1人プレイのみ

東京マージャンランドの豊富なアトラクションを舞台に、おなじみのキャラが麻雀で対戦。凝った演出とデモが特徴。登場人物は全部で51人。

平均オッズ 8.0

麻雀を知ってさえすれば、もちろん遊べるゲームなんだけど、このシリーズをやるには必ず原作を読んでからプレイすることをオススメします。キャラの打ち方や性格がわかってると、対戦モードでも有利だし、ストーリーモードなどのデモも5倍は楽しめますよ。 **8**

このゲームを見たら、MEGA-CDほしくなっちゃったね、私は。すんごいバカバカしいところに凝っていて、もう笑うしかないって感じがいいのだ。定番の麻雀ゲームだから、1本持っていてソンはないしね。MEGA-CDの特徴をちゃんと理解して作ってある秀作だね。 **8**

なにかしたときの相手のリアクションが楽しいっていうのは、まさに「ぎゅわん自己」だけの面白さだよな。とにかくキャラがいい。雀士が51人もいてちゃんとみんなしゃべるってのがいいぜ。一部のキャラと声が合っていない気もするが、よくまあ入ったもんだ。(超) **8**

前作「麻雀道場」のようにルールを知らない人も覚えられるっていうモードはなくなったけど、多彩なデモはプレイヤーを飽きさせないね。麻雀部分もインチキぽい手がないから、納得いくデキだと思う。前作といっしょに買えば初心者もOKだし、51人も楽しいよ。 **8**

13枠

12月25日発売

天舞メガCDスペシャル

ウルフ・チーム／9,800円／SLG／CD

バックアップ(1)／1人プレイのみ

歴史書の「三国志正史」に基づいたシナリオ設定がなされていた、リアルタイムSLG。中国の映画を実写取り込みで処理したデモ画面つき。

平均オッズ 5.75

なんと今度の「三国志」は従来のものとちょっと違って、中国の正史からとった本格派。リアルタイム制なのは、ちょっと忙しく思えるけど、いままでのようにターン待ちをしなくてすむからいいかも。でも、おなじみの武将たちのハデな場面が少ないのは寂しいかな。 **6**

「正史」を採用したとのがウリのこの作品だが、なじみが薄く、ちょっと一般向けしない気がする。噂のウィンドウシステムも、たくさん開けるだけでとくに得するわけでもないし、いまいち目的も不明になりがち。よっぽどのマニアの人でないと理解すらできないかも。 **6**

いままでの三国志ものは、まずは開墾とかいった感じでやることがわかるんだけど、こいつはどうも目的がわかりにくいのが困るな。噂のウィンドウも反応がイマイチ遅く、使い勝手が悪いのもどうかと思う。やけに耳に残るBGMも、思考ゲームに不向きでは？(超) **6**

従来の歴史シミュレーションものと違い、音楽や取り込みのオープニングに特別なお金をかけたりしてるのはめずらしくて評価できるけど、ゲーム自体の面白さとかを考えるとリアルタイム制というのはかなりキビシイところだね。シナリオもマニア向けっぽいなぁ。 **5**

14枠

1月3日発売

AYA

データウエスト／7,600円／VCS／CD

バックアップ(3)／1人プレイのみ

データウエスト参入第1弾は、サイコアナリストの降矢木が活躍する異色のアドベンチャー。DAPS搭載によるアニメーションが特徴。

平均オッズ 5.5

FM-TOWNSのゲームということで、グラフィックの移植度が気になってましたが、アニメ調の絵ではないせいか、雰囲気はよく出ていると思います。ストーリーも人は死ぬわ、登場人物は怪しい人ばかりだわと、かなりアダルト。推理小説が好きな人ならハマリそう。 **7**

どうもこの絵が抵抗あるんだよね。音もあまりMEGA-CDっぽさが感じられない気がするし…。ゲーム自体も昔なつかしい"コマンド全部試そうタイプ"で、しつこく入力がいる場面もある。シナリオはあんがい引きつけられはするけど、のめり込むまではいかない。 **5**

スタートのアクセス時間が思ったほど長くないのがよい。だが、いざゲームとなると話は違ってくる。セリフは言い回しが独特すぎて意味がわかりづらいし、操作もけっこうイライラする。コマンドやシステムなども全体的に古くさい。グラフィックもイマイチ。(作) **4**

いきなりシリーズの3作目からもってきたので、ちょっとわかりづらくなっちゃってるね。システム的にも少々古くて意地悪だから、初心者にはかなりツライかも。ちなみに噂のDAPSはまだこれからみたいな感じ。元にあったお色気シーンの全面カットも残念かな。 **6**

15枠

12月18日発売

クニちゃんのゲーム天国PART2

セガ／3,500円／ETC／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

あの山田邦子が主役のお手軽ゲーム第2弾。レース、ボーリング、ジグソーパズル、風船割りゲームの4種類が1本のソフトで楽しめる。

平均オッズ 4.75

グラフィックはほのぼのとした雰囲気なのに、のっけから、かなりハードなカーレースがはじまってビックリ。コーナリングが、とくにキツかったなぁ。ちょっと息抜きに遊ぶゲームかと思っていたら、ついアツくなってしまいました。見た目よりずっとハードです。 **6**

前作はなかなか好評だったみたいけど、今回は全体的に質が落ちたような気がする。とくにカートとかは、画面が速くて障害物が見えないのがクセモノ。また、いまさら言うまでもないが、クニちゃんである必要がほとんどないのも難。まあ普通に楽しければいいけど。 **5**

パート2が出るほど前作は売れたのか？　俺はこういう寄せ集め感覚は全体のクオリティーを下げるだけで、あまり好きではないな。こいつもやっぱりそんな感じだ。レースだけがメインで他の3ゲームはオマケみたいな内容だもんな。山田邦子ファンだけ買え。(作) **4**

前作は〝こらむず〟が遊べたクニちゃんだけど、今回はどのゲームもイマイチな感じがするね。パズルは制限時間が早すぎるし、ボーリングは慣れればすぐにストライクが取れる。それにカートもスピンしやすいし、風船割は問題外。もう少し煮つめてないとねえ……。 **4**

16枠

12月25日発売

シャイニング・フォース外伝 シナリオ1 遠征 邪神の国へ

セガ／5,500円／RPG／4M

バックアップ(3)／1人プレイのみ

メガドライブの「シャイニング・フォース」の20年後という設定で、新たな主人公ニックが仲間と旅に出る。システムはメガドラ版とほぼ同じ。

平均オッズ 7.25

「シャイニング・フォース」と比べても、負けないデキですね。改良された点も多いそうですが、G.G.ということを考えると、情報収集がなくなったのはウレシイ。外でプレイしている時にメモとかとるのは面倒だしね。戦闘時のアニメーションはメガドラ版そのものの充実度です。 **8**

メガドライブ版の雰囲気を壊さず、上手にコンバートされているように思う。ただ画面の狭さ、グラフィックの地味さは隠せないな。とくにウインドウがジャマで、マップを確認しにくいのはイヤ。一応ウインドウは消えるけど、スクロール等で対処してほしかった。 **6**

基本的にメガドラ版の20年後の続編に当たるが、なつかしいキャラが続々出てくるから、あっちをやってた者なら、誰もが先に進みたくなるはずだ。安易な作り方といえなくもないが、面白いからいいか。敵の思考ルーチンがメガドラ版と同じ感じなのは笑える。(作) **7**

G.G.といってもシステム的にはほとんどメガドラ版のノリなので、あれが好きだった人はまずは絶対チェックだろうね。テンポ自体もメガドラ版よりいいし、町の代わりに入ったフィールドイベントもなかなかいいぞ。こういう続編はまさにG.G.向けだね。続編も期待だ。 **8**

from BEメガ編集部

今月は20本を突破し史上最高の本数になるかと思われてたドッグレースだが、結局は発売の延びたソフトが多く、16本止まりになったね。年末商戦の影響で、例年1月発売ソフトは少ないんだけど、このぶんだと来月もけっこう本数が多いかも。とりあえず、来年もよろしくね／

再び落下モノ時代？

今月はジャンルも豊富でレベルの高い作品が集まった月でしたね。そのなかでイチ押しは「ぷよぷよ」。落下モノは誰でもハマリがちだけど、ゲームの雰囲気も、好きな人にはたまらないのでは？　その他は「シャイニングフォース外伝」はRPG好きには絶対オススメ。いつもだとアクションは他のメンバーにお任せですが「ロードブラスター」と「T.M.N.T.」もなかなか気に入ったので、挙げさせてもらいますね。

メガCDほしいよお

タイトル数はとんでもなく多いが、絶対買いといえるほどのソフトは少ないなあ。でも、「ぷよぷよ」は値段も安いし、対戦が熱いので絶対におさえておきたいトコロ。MEGA-CDを持っている人なら、「ぎゃん自己2」もチェックしたいね。このバカバカしさは、ぜひ一度見てほしい。「T.M.N.T.」も悪くはないしね。メガドライブ市場参入第1弾がこのクオリティの高さなんだから、今後が楽しみになっちゃうなあ。

ぷよとソニ2で輪廻

作山軍曹だ。渋谷元師の命により、今回もトリをやらせてもらう。覚悟しろ。まずイチ押しは「ぷよぷよ」だ。これはハマるぞ。今年の年末はこれと「ソニック2」があれば大丈夫だ。このパズルとアクションの組み合わせは、毎年繰り返されるパターンだ。覚えとけよな。他には「ロードブラスターＦＸ」がいいだろう。男のゲームだ。泣けるぜ。それと、「ＳＦ外伝」「ぎゃん2」もいいぜ。今回のアメスポ関係にも注目だ。

ジャンルも豊富でよい

さすがに今年最後の商戦だけに、カートリッジ、MEGA-CD、G.G.と全体的に遊べるソフトが多くていいね、とりあえずおじさんはメガドラでは「ぷよぷよ」「ミッキー&ドナルド」「T.M.N.T.」、MEGA-CDでは「ロードブラスター」「ぎゅわん自己2」そして、G.G.は「シャイニング・フォース外伝」をチェックする予定だ。とりあえず、テーブルタイプ、アクション、RPGとひととおりジャンルがそろってるのが嬉しいね。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.22 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は1月4日、消印有効です)。

➔オッズ表A

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.9259
2	3	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8606
3	2	シャイニング・フォース	RPG	8.8571
4	6	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.6873
5	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6696
6	4	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6693
7	7	ラングリッサー	SLG	8.6416
8	8	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5334
9	―	ライズ オブ ザ ドラゴン　ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.4383
10	9	ダイナブラザーズ	SLG	8.4117
11	10	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3651
12	―	チェルノブ	ACT	8.3636
13	11	レッスルボール	SPT	8.3458
14	13	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3175
15	12	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3166
16	16	サンダーストームFX	SHT	8.3142
17	17	レンタヒーロー	A・RPG	8.3122
18	14	ふしぎの海のナディア	ADV	8.3109
19	15	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3037
20	21	鋼鉄帝国	SHT	8.2752
21	20	武者アレスタ	SHT	8.2703
22	18	アリシア ドラグーン	ACT	8.2218
23	22	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.1848
24	24	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1724
25	19	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.1621
26	23	スーパーモナコGP	RAC	8.1408
27	27	三國志Ⅱ	SLG	8.1143
28	26	ベアナックル	ACT	8.1069
29	25	ザ・スーパー忍	ACT	8.1047
30	―	提督の決断	SLG	8.0909
31	29	バトルマニア	SHT	8.0869
32	30	スタークルーザー	ADV	8.0802
33	28	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.0762
34	33	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0547
35	31	デビルクラッシュMD	PIN	8.0536
36	32	スーパー大戦略	SLG	8.0439
37	36	修羅の門	SLG	8.0297
38	34	球界道中記	SPT	8.0281
39	35	アウトラン	RAC	8.0132
40	38	重装機兵レイノス	ACT	7.9639
41	40	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9391
42	37	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.9266
43	39	ジョー・モンタナⅡ　スポーツトークフットボール	SPT	7.9163
44	42	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.9058
45	41	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.9002
46	43	ノスタルジア1907	ADV	7.8512
47	44	ブライ　八玉の勇士伝説	RPG	7.8268
48	45	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8238
49	46	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.8097
50	47	バハムート戦記	SLG	7.7977
51	50	F1サーカスMD	RAC	7.7767

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介

大人のシブさが光る本格派登場。シビアな駆け引きが堪能できる「本命馬」だぞ。

9着　前回 ―　ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー

セガ／'92・9・25
6,800円／ADV／CD

全投票平均点	8.4383
本誌の平均点	7.25

なかなか雰囲気が出ていてよい。操作方法、移動方法がちょっとわかりづらいが、慣れてしまえばサクサク進める。まあ、デキはいいんだけど、声が聞きとりにくい人がいたり(とくにアニス)、反応の遅いアクション等、気になるところもあった。予想より早く終わってしまったのは残念。(福岡県・戸高崇将・19歳) いままでのMEGA-CDのソフトには泣かされていたので心配していたが、やってみると退廃的なムードがプンプン漂っていてストーリーがよく、アクセスも少ないのでイライラすることもなかった。また画面上をクリックするだけでいいというのもよかった。ただ、ゲームオーバーが多くて、何回もセーブしないと心配だというのはちょっと……。(大阪府・田中宏政・14歳) いきなりハマって、やりなおしっていうキツさが気に入った(?)。久々のキツゲー。でも、あれでホントに終わり!? (京都府・岩村幸政・20歳)「ライズ」は全然先に進まないぞ!(千葉県・瀬戸口功太郎・16歳) こいつは映画のお約束を知ってれば、かなり楽なゲームだと思う。アクション面では、もう少し長く敵が攻撃してくればよかったんだけど……。(富山県・岩谷公友・20歳) 工場を爆破したあたりから、ストーリーは盛り上がりを見せるが、エンディングはあっけない。アーケードシークエンスは誰もが思うとおり「なんでつけた?」って感じだった。あと、ハマッてもセーブができるのも困るなあ。(北海道・松浦功幸・20歳)
★はやくも最高のアドベンチャーとの声のある「ライズ」。配電盤には泣けたけど、イベントに分岐が多いのは◎。

△対抗穴馬紹介

いい意味でも、悪い意味でもなかなか健闘してる「対抗穴馬」2本。要?チェック

12着　前回 ―　チェルノブ

データイースト／'92・10・16
7,800円／ACT／8M

全投票平均点	8.3636
本誌の平均点	7.25

楽しさとヘンさ?をかね備えた良作ゲーム。難易度もちょうどいいし、操作性も慣れればまったく気にならないのもいい。奇妙に優雅なチェルノブの走り、独特の雰囲気をかもしだす描き込まれた背景、ゲームにマッチしたサウンドなど、まさにデータイースト! ピラミッドの爆走とチェルノブの死にざまには愛を感じた。(東京都・Hap・19歳) 起伏に富んだ面構成とシュールな雰囲気がいい。システムは独特だが、慣れればハマる。意表をついたエンディングもよかった。(群馬県・関浩昭)
★昔やった人にはまさに感涙のデキ。それ以外の人は?

30着　前回 ―　提督の決断

光栄／'92・9・24
14,800円／SLG／8M、B・2

全投票平均点	8.0909
本誌の平均点	6.0

マニアにとっては待望のソフト。絵や音は情けないが、ゲームを楽しむにはあまり関係がない。大和、瑞鶴が登場し、自分の命令で戦えるのは面白い。ただ、興味のない人は、やる気にすらならないかも? (愛知県・矢野貴史・22歳) 戦闘時は敵のターンにやたら時間がかかるし、見たいときに船のデータをパッと見れない。(愛知県・野田靖之・18歳) 時間がかかりすぎ、知識が必要などとにかく面倒くさい。どうしても暇なときに平気で3時間も使ってしまう悪いソフトだ。(徳島県・天野隆司・16歳)
★海戦マニアには嬉しいけど普通の人には苦痛の1本?

オッズ表A・B寸評

まずは良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくけど、今月はまず、「シャイニング・フォース」が、ピッタリ後ろにつけてた「アドバンスド大戦略」に敗れ、3位に転落という波乱が起こっているぞ。「LUNAR」もジリジリと評点を下げているいま、今後のトップ争いは目が離せなくなってきた。また、このすぐ下では「ソニック」が「THUNDER FORCEⅣ」に敗れるという事件も起こってるぞ。その他「修羅の門」8点台入り、「モナコⅡ」の失墜なども要チェックだ。

●その他欄外

古い野球もイケる?

155着　前回 154着　スーパーリーグ

セガ／'89・4・22
5,800円／SPT／4M

読者	6.1489
本誌	6.0

選手のバッティングフォームは面白いが、フォークボールがない、ショートゴロでダブれないなど、細かいところで変な部分がある。でも、外野が半自動で守ってくれるのはいい。悪くはないデキかな。(佐賀県・吉川憲治郎・18歳)

【場外馬券場!】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果を発表するぞ。今回初登場した「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」のオッズは、欄外予想屋と約0.4違いの8.4383だ。これに一番近かったのは奈良県の村山務くん(8.4381)だった。ソフト1本送るからね!

△新旧単穴馬紹介

ようやく登場した新作2本と、初期の話題作2本。悪くはない(?)単穴だ。

55着 前回52着 ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

セガ/'89・3・21
8,800円/RPG/6M、B・4

全投票平均点 7.7384
本誌の平均点 7.0

初期メガドラの大作RPG/ あのアニメーション見たさにメガドラを買ったほどすごかった。いつまでも通用するアニメ戦闘とキャラクター性は、いまリメイクしてもいいくらい。(北海道・坂本貴彰・17歳) これは大昔に作られたゲームなんだと言い聞かせてやらないと、かったるくて続けられないデキ。遅い歩きと見にくい二重スクロールをなんとかしてくれ。(東京都・末繁泰弘・19歳) いろいろ欠点はあるがそれ以上にキャラとシナリオがいい。IVの前に絶対やるべし。(埼玉県・稲毛義範・20歳)
★ユーザーならば知ってほしい味のある大作? RPGだ。

97着 前回— TOP PRO GOLF

ソフトビジョン/'92・6・19
8,800円/SPT/8M

全投票平均点 7.1
本誌の平均点 6.5

見た目がキレイだし、選手も意外と多い。クラブの飛距離もわかりやすくて○。ワイヤーフレームでのコース紹介もイカスゼ。だがあのショット法は掟破り。ちょっとでもゲージを超えるとチョロというのは何ごとじゃ。(奈良県・中島孝夫・18歳) プレイしたては難しいというより、やりにくい感じすら受けた。芝目もわかりづらいので、パットがけっこうやっかい。(埼玉県・渡辺一実・21歳) 南国の楽園のような感じがしてよいのだが、イマイチ何かが足りない……。(青森県・三浦準也・17歳)
★ソフトビジョン第1作。なにはともあれなかなかかな。

102着 前回96着 MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

セガ/'90・8・25
6,000円/ACT/4M

全投票平均点 7.0538
本誌の平均点 7.75

ちょっと単調な部分はあるけど、犬も踊らせられるマイケルのダンスアタック(笑)に、わけのわかんないバブルスの指示、爆笑もののマイケルのかけ声など見どころもタップリ。でもやっぱり単調(笑)。(東京都・島田一雄・19歳) はじめのほうの面は面白いんだけど、ゾンビの面から攻撃がいやらしくなってくるのがイヤ。マイケルの「ホ〜♪」といったかけ声とロボット形態は笑える。敵をいっぱい集めておいて踊ると最高/ でも最終面のシューティングは簡単すぎ。(富山県・宮田準・17歳)
★マイケル直伝のダンスが見もの。話題の迷作だぞ?

196着 前回— シーザーの野望II

マイクロネット/'92・5・28
8,800円/SLG/8M、B・2

全投票平均点 5.25
本誌の平均点 6.0

マニュアルが親切で◎。自由に設定できるウィンドウなど、全体的にていねいな感じを受ける。「ゲームはノロイのに操作は忙しい」というリアルタイムウォーゲームの欠点はあいかわらずだが、まずまずのデキでは? でも、戦術がややワンパターンになりがち。(東京都・鈴木龍一・22歳) 最初のうちは操作に少し戸惑うが、慣れてくるとリアルなグラフィックや成長していく町や兵士につい感情移入してしまう。少々時間がかかるのは欠点だが、2人対戦は燃える/ (東京都・早川真弘・19歳)
★評判はいいけど点は低い? 意外と遊べるゲームだぞ。

✖ハズレ馬券紹介

下位争いの主役たち特集PART3。この凶力ソフトは年末年始も御用心?

228着 前回223着 惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

セガ/'91・12・20
6,800円/RPG/CD

全投票平均点 3.5763
本誌の平均点 5.75

「ウッドストック」はひどすぎる〃 グラフィックはファミコン以下だし、シナリオやシステムは中途半端。だいたい最大パーティー人数が2人だけというのもスゴイ(最終章では1人)。最低/ (山口県・藤山憲治・21歳) こんなに安い音楽用CDは初めて見た(笑)/ いい曲が5曲も入ってて480円/ しかもゲームもオマケでついてくる? こりゃあ、お買得……。(大阪府・二宮正治・18歳) つまらんけど、声優がスゴイのでオタッキーな人には嬉しいソフトだろう? (大阪府・松宮孝知・16歳)
★着実に点を落としてるウッドストック。四天王も間近。

232着 前回227着 ラスタンサーガII

タイトー/'90・8・10
6,800円/ACT/4M

全投票平均点 3.1607
本誌の平均点 6.0

やり込めばけっこう面白いですよ、これ。独特の間合いの取り方が、なかなかニクイ。しかし腹が立ったのはエンディング。苦労させといて…なんだいあれは/ (千葉県・高橋敏弘・20歳) 1,000円で購入した。思ったよりトロくて、ダサくて、弱いラスタンだったが、僕は6点分ほど楽しめた。(長野県・岡本勝哉・17歳) この前中古屋に「ラスタンサーガII」が7本並んでいた。どうなるのだろうか。(新潟県・海津毅雄・15歳) 15種のアイテムと下突きがあるのがいいぞ。(京都府・古橋直樹・15歳)
★不動の四天王の将軍ラスタンは意外と評判がいいぞ?

場外馬券場 馬主の声

●最近クソゲーを全部売り払ったが、たいした金にならなかったのが残念。(新潟県・真柄竜一・16歳)
●うちのじーちゃんはトージャム&アールのハレルヤコールに聞きほれてる。(群馬県・小渕祐也・15歳)
●ローブレ伝説へポイはいずこへいったのか? (じつはほしかった私)(群馬県・鹿沼健司・14歳)
●ピットファイターの凶器野郎はパンツにナイフを入れているのだろうか。(神奈川県・池田健朗・16歳)
●ニュージーランドストーリーで死ぬとモスビーのマネをするのが気にくわん。(岐阜県・墨田拓人・18歳)
●最近ウッドストックをフリスビーにして遊ぶ計画を立てている。(東京都・遠藤和成・14歳)

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
52	49	グランドスラム	SPT	7.775
53	54	トージャム&アール	ACT	7.7636
54	51	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7397
55	52	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7384
56	48	大航海時代	SLG	7.7021
57	55	ソーサリアン	A・RPG	7.6968
58	56	ゴールデンアックス	ACT	7.6607
59	57	アフターバーナーII	SHT	7.6585
60	67	ツインクルテール	SHT	7.6571
61	58	ピットファイター	ACT	7.6335
62	59	コラムス	PUZ	7.6261
63	61	大魔界村	ACT	7.6153
64	60	クルードバスター	ACT	7.5809
65	64	ダライアスII	SHT	7.5631
66	53	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.5594
67	63	ゼロウィング	SHT	7.5585
68	66	ソーサルキングダム	RPG	7.5514
69	65	乱世の覇者	SLG	7.5431
70	62	グレイランサー	SHT	7.5102
71	68	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4855
72	70	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
73	69	忍者武雷伝説	SLG	7.4533
74	73	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.4358
75	80	紫禁城	PUZ	7.4239
76	72	スピードボール2	SPT	7.4062
77	74	ジノーグ	SHT	7.3947
78	77	エル・ヴィエント	ACT	7.3925
79	76	グラナダ	SHT	7.3882
80	75	空牙	SHT	7.3864
81	78	ゴールデンアックスII	ACT	7.3794
82	82	ゲイングランド	ACT	7.3283
83	79	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3099
84	83	スーパーバレーボール	SPT	7.3057
85	86	ストライダー飛竜	ACT	7.2863
86	85	三国志列伝〜乱世の英雄たち	SLG	7.2846
87	81	ローリングサンダー2	ACT	7.2844
88	84	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2838
89	88	アークス・オデッセイ	ACT	7.2386
90	71	ペーパーボーイ	ACT	7.2272
91	89	アンデッドライン	ACT	7.1935
92	90	エイリアンストーム	ACT	7.1681
93	94	ロードブラスターズ	RAC	7.1578
94	95	Hard Drivin'	RAC	7.1327
95	91	魔王連獅子	ACT	7.1287
96	93	ファイティングマスターズ	ACT	7.1185
97	—	TOP PRO GOLF	SPT	7.1
98	98	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.0952
99	92	スライムワールド	ACT	7.0588
100	105	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.0588
101	87	オリンピックゴールド	SPT	7.0555
102	96	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0538
103	97	ファステスト・ワン	RAC	7.0482
104	99	雷電伝説	SHT	7.0289
105	101	THUNDER FORCE II MD	SHT・	7.0093
106	100	ワールドカップサッカー	SPT	7.0086
107	106	バトルゴルファー唯	SPT	6.9924
108	104	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9775
109	103	エアロブラスターズ	SHT	6.9621
110	107	ヘルファイアー	SHT	6.9538
111	108	ガイアレス	SHT	6.9025
112	109	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8918
113	110	マーベルランド	ACT	6.8587
114	111	ソル・フィース	SHT	6.8467
115	115	ギャラクシーフォースII	SHT	6.7954

【場外馬券場2】お次の発表は今回初登場した「提督の決断」の着順予想の結果だ。こいつの順位はご覧のとおりの30着だが、例の欄外予想屋とは3着違いの結果だった(惜しかったな明智くん)。というわけで、見事にこれを当てた人はかなり少なめの11名しかいなかったのだ。で、ソフト1本当選者は抽選で愛知県・壁谷和優くん、茨城県・大吉優くん、茨城県・斉藤慎治くんの3名に決定したぞ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
116	119	カメレオンキッド	ACT	6.7894
117	114	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7877
118	113	雀偵物語	TAB	6.7843
119	116	シャドーダンサー	ACT	6.7826
120	117	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7797
121	112	太平記	SLG	6.773
122	118	ダイナマイトデューク	ACT	6.7604
123	131	JuJu伝説	ACT	6.7333
124	120	将棋の星	TAB	6.7222
125	121	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6936
126	102	デトネイター・オーガン	ADV	6.66
127	127	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.6393
128	122	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.6376
129	139	ワニワニ World	ACT	6.6363
130	129	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6296
131	123	メガパネル	PUZ	6.6202
132	124	サイバーボール	SPT	6.6033
133	126	デンジャラスシード	SHT	6.5771
134	125	アーネスト・エバンス	ACT	6.5761
135	128	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5684
136	130	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5583
137	132	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.5294
138	135	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4675
139	134	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.4653
140	137	TATSUJIN	SHT	6.4629
141	138	エアダイバー	SHT	6.4426
142	136	Blue Almanac	RPG	6.4406
143	140	テクモワールドカップ'92	SPT	6.4078
144	143	バットマン	ACT	6.3879
145	141	フェリオス	SHT	6.3765
146	142	フォゴットンワールズ	SHT	6.3742
147	133	DAHNA　女神誕生	ACT	6.3582
148	144	スーパーハングオン	RAC	6.3347
149	147	ブロックアウト	PUZ	6.2389
150	148	Art ALIVE	ETC	6.2162
151	166	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ACT	6.2083
152	150	ヴァリスIII	ACT	6.1798
153	149	ポピュラス	SLG	6.1762
154	153	ESWAT	ACT	6.1654
155	154	スーパーリーグ	SPT	6.1489
156	152	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1413
157	155	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1396
158	156	ディック・トレイシー	ACT	6.1333
159	157	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1201
160	151	ファイアームスタング	SHT	6.1126
161	158	スペースハリアーII	SHT	6.1125
162	145	エグザイル	A・RPG	6.0434
163	160	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0358
164	161	アイル・ロード	RPG	5.9871
165	146	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.9743
166	159	スパイダーマン	ACT	5.9652
167	163	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9215
168	165	ヴェリテックス	SHT	5.8979
169	167	バーニングフォース	SHT	5.8899
170	164	ゴーストバスターズ	ACT	5.8598
171	168	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8586
172	162	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.8415
173	169	サイオブレード	ADV	5.8081
174	170	クラックス	PUZ	5.7871
175	171	アローフラッシュ	SHT	5.7605
176	174	ウイップラッシュ	SHT	5.7459
177	175	クラックダウン	ACT	5.7454
178	173	ダーウィン4081	SHT	5.7433
179	177	大旋風	SHT	5.6802

名馬の厩舎

Written by 作山軍曹

これに賭ければ…… Vサイン！

22R	25着	ザ・スーパー忍	出走回数	22
親馬	セガ		過去の着順成績	③④⑤⑥⑦⑦⑨⑫⑫⑪⑩⑭⑭⑯⑮⑰⑲㉑㉔㉓㉕
出生日	'89・12・2			
売値	6,000円		本22レースの読者平均オッズ	8.1047
馬場種別	アクション			
馬体重	4M、コンティニュー制		BEメガ編集部の平均オッズ	8.25
騎乗定員	1人プレイのみ			

厩舎情報 ザ・スーパー忍 ひとくちメモ

セガのメガドラソフト17本目。アーケードゲーム「SINOBI」のオリジナル続編として登場したこのソフトは、前作の3年後に舞台をとり、朧流随一の天才忍者ジョー・ムサシがNEO ZEEDと戦うさまを描いている。ステージ構成は全8ラウンド(各3ステージ)、使える忍術は雷、火龍、浮身、微塵の4つがある。当時は古代祐三の音楽と個性的なボスたちがかなりの話題となった。無限手裏剣の裏技(オプションで手裏剣数を00にして数秒待つと無限になる)は重宝するぞ。

俺がメガドライブの本体と一緒に買った初めてのメガドラソフトがこれだ。いわば俺のメガドライブ処女を破った記念すべきゲームだけに、思い出も多いぜ。実際、当時は他に遊ぶゲームもなかったので、これだけを延々1週間ぐらい連続で遊んだもんだし、パッドを力任せに動かして親指が平べったくなったのも、このゲームのせいだ。その傷跡はいまも残ってるぜ(ウソ)。

当時としては、美しいグラフィックと古代祐三のミュージックが話題を呼んだよな。操作性だって、いま遊んでも問題にならない程度だし、ゲームとしても標準レベル以上のものがある。

だが、このゲームがメガドラを代表するほどの名作にまでになった本当の要因は、全編を通しての痛快かつ豪快なパロディ精神にあったことは、所有者の誰もが認めるところだろう。ターミネーターやランボー、バットマンに変身するスパイダーマン、そしてきわめつけはあの日本を代表するゴジラと、各面でとどまることをしらないパロディの嵐が、ユーザーに受け入れられたのだと思う。……で、それでだ。このゲームにはタイプが2種類あることは知っているかな？　こいつは以前に耳にした人もいることだろう。要は一部の敵キャラに変更が加えられたというアレだ。ちなみに、新バージョンでは、ランボーもどきはツルタコ頭のオヤジに変えられ、ゴジラなんかはホネホネロックになってしまっている。ま、やっぱあまりにもあからさまなパロディはマズイってんで、変更されてしまったんだろうな。だから、もしも前バージョンをもってるならそいつは貴重品だぜ、たぶん。

そうそう、タイトル画面がまんま千葉真一を取り込んでるのも笑えるな。これ自体ヤベーんじゃないかと思うが、おとがめはなしだ。当時はハリウッドのショーコスギを差し置いて、千葉真一がランボーとバットマンとスパイダーマンとゴジラを倒し、映画界を征服する、という裏話が巷に流れたほどだからな(大ウソ)。

所有者諸君、奥から引っ張り出して遊んでみ。やっぱ楽しいはずだぜ。ま、どうせ続編を出すなら、今度もパロってほしいけどな。

今月の書き手は作山軍曹だ。某誌で活躍してた腕利きのライターだぞ。

BEメガ データ馬券

読者レースの1回目から8点台をキープし続けている「ザ・スーパー忍」は、'89年の年末商戦ソフトとして登場して以来、多くのユーザーの支持を受け、その後「シャドーダンサー」「GG忍」など多数のシリーズ作品を持つようになったセガの看板ソフトの1つだ。得点分布を見ても8点台と9点台がどちらも30%近くもあり、安定感も抜群。続編も期待大。

累計総投票者数：5,994票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	12.57	32.11	29.84	14.87	6.23	1.78	0.73	0.78	0.47	0.62

〈ザ・スーパー忍全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ ザ・スーパー忍白黒情報

いまやっても面白い!!　メガドラ初期の作品とは思えん！　枯葉が舞い、陽が沈む。波は荒れ、嵐が吹き荒れる。マスクド忍者は髪を振り乱す！と凝った演出も最高。(兵庫県・会本照利・31歳)　名作と言われているけど、私には普通な感じ。全部通してみてもダラダラとしてるし仕掛けも平凡、古代サウンドも、他のゲームに比べると地味な感じがする。(東京都・佐藤浩一・19歳)　最近になってやったゲームだが、スイッチを入れた時は腰を抜かした。忍術も超ド派手でスゴイ。(兵庫県・矢田佳弘・15歳)

もはやタイプが古いゲームだけに、いまとなっては賛否両論ぽい感じになりがちのようだ。忍者ブームもイマイチの昨今、はたして続編ではどんな味つけを見せてくれるのか。

名馬に送る今月の格言

今度はスーパーマンと一騎討ちだ！　追伸、メカゴジラの逆襲でも可(作山)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】はいはい私がいつの時代も商売上手の予想屋だ。前回の「提督の決断」の予想はたったの3着違いて悔しかったけど、次こそは絶対当てるぜ！　で、今月の大盤振舞い「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の着順予想についてだが、過去22回の読者レースの歴史を見てきたオレのカンが騒ぐぜ。ザワザワザワ(笑)。ズバリ1着だ！　簡単すぎるなんていわずに信じろよ。

分析

BE・メガ読者レース新聞特別編集企画

年末お買得情報？　穴馬を狙え！

順位	穴馬名	全投票平均	本誌の平均	穴馬度
1	重装機兵レイノス	7.9639	5.75	＋2.2139
2	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.2846	5.25	＋2.0346
3	レンタヒーロー	8.3122	6.5	＋1.8122
4	スライムワールド	7.0588	5.25	＋1.8088
5	バトルゴルファー唯	6.9924	5.25	＋1.7424
6	アリシア ドラグーン	8.2218	6.5	＋1.7218
7	ダイナブラザーズ	8.4117	6.75	＋1.6617
8	デビッドロビンソンバスケットボール	7.0952	5.5	＋1.5952
9	アークス・オデッセイ	7.2386	5.75	＋1.4886
10	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	8.3651	7.0	＋1.3651

※表は今月初登場したソフトは除いています。

多くのメガドラマニアが口にする「重装機兵レイノス」。

「レンタヒーロー」も根強い人気のある穴馬ソフトだ。

買うなら穴馬作るなら穴馬！ いま穴馬が新しい!?

さ〜てさて、毎度恒例のデータ企画の時間だけど、今回は年末お買得情報として、メガドラソフトの穴馬について探ってみたぞ。すなわち、本誌の評価ではイマイチだったのに、読者の評価は高くついてしまった……という禁断のソフト（？）について洗ってみたのだ。これを見れば、現在のメガドラソフトの掘り出しものがわかるし（ふむふむ）、メーカーさんも穴馬ソフト作りに励めるって寸法だ（なにそれ）。なにはともあれ、年末のお買物の足しにしてもらえれば、幸いだ。

で、さっそく評点差の大きかったソフトのリストを見ていくけど、ここでトップにきたのは、やはりあの「重装機兵レイノス」なのだ。一部に熱狂的なファンもいるこのソフトなら、この結果も納得いくところだけど、まさに穴馬中の穴馬ソフトだね。

またそれ以下の「レンタヒーロー」「アリシアドラグーン」なんてソフトも、「レイノス」にどこか似たものがあるよね。その他の「三国志列伝」「スライムワールド」「ダイナブラザーズ」なども、地味ながら掘り出しものっぽい味があるぞ。要は「地味だ」とか「バランスが悪い」だとかいう欠点があってもそれに勝る深い味わいや面白さがあるゲームが、ここらへんのソフトだということかな。年末に安売りしてるのを見つけたら要チェックかもよ！

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの超目玉作品「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。完成度、人気ともに一級のこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ソニック2」は何着だ？

今月の着順予想

編集部予想は、1着だぞ（／）

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は光栄の最新話題作「三國志III」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

パソコン版は大ヒットしただけに高いかも？

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点 発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ（9点）
・ノスタルジア1907（8点）
・スーパーモナコGP（8点）
・雷電伝説（7点）
・ソード・オブ・ソダン（4点）
《コメント》
《ほしいソフト名》

108
港区高輪2・19・13
NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスのポリゴンヘリゲーム「LHX ATTACK CHOPPER」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は1月4日だぞ。

今月のにんじん！

やっぱポリゴンものは燃えるぜ。

BE・メガ編集部総評

さあ、早いもので、今年も残すところあとわずか。読者レースもそろそろ2周年に近くなるけど、今年1年は上位下位のランキングにも、いろいろ激動があったね。来年早々はあの「ランドストーカー」のランクインで血戦の火蓋を切る形となりそうだけど、年末ラッシュの余波で、最下位陣も新たな戦いが始まる気配もあるぞ。噂の読者レース5ページ化は来年3月号から開始の予定だ。こっちも乞うご期待！

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
180	176	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.6716
181	179	ニュージーランドストーリー	ACT	5.6219
182	180	マージャンCOP竜	TAB	5.5668
183	172	A列車で行こうMD	SLG	5.5555
184	178	ターボアウトラン	RAC	5.5541
185	181	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.528
186	182	モンスターレア	ACT	5.4944
187	183	DJボーイ	ACT	5.4834
188	184	FZ戦記AXIS	ACT	5.4297
189	185	ジュエルマスター	ACT	5.4285
190	187	ファイナルブロー	SPT	5.4088
191	190	究極タイガー	SHT	5.3777
192	186	メガトラックス	RAC	5.3283
193	191	孔雀王2　幻影城	ACT	5.2939
194	189	マスターオブウェポン	SHT	5.2758
195	194	ランボーIII	ACT	5.2638
196	—	シーザーの野望II	SLG	5.25
197	193	スーパーエアウルフ	SHT	5.2424
198	192	ファットマン	ACT	5.2389
199	188	SDヴァリス	ACT	5.2317
200	199	ルナーク	ACT	5.2272
201	195	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2129
202	196	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0683
203	200	ヘビーノバ	ACT	4.9659
204	198	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.9407
205	202	インセクターX	SHT	4.9375
206	197	サンダーフォックス	ACT	4.8611
207	204	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8173
208	203	AMBITION of CAESER	SLG	4.7916
209	205	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.7702
210	208	JUNCTION	PUZ	4.6976
211	206	レッスルウォー	SPT	4.6599
212	207	アレックスキッド　—天空魔城—	ACT	4.6542
213	201	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.613
214	210	港のトレイジア	RPG	4.525
215	209	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.5102
216	211	獣王記	ACT	4.4976
217	212	スペースインベーダー'90	SHT	4.4794
218	213	火激	ACT	4.4513
219	214	ズーム！	PUZ	4.3074
220	215	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3059
221	217	カース	SHT	4.2504
222	216	史上最大の倉庫番	PUZ	4.2131
223	218	セイントソード	ACT	4.1099
224	219	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.9714
225	221	四天明王	ACT	3.8533
226	220	ストリートスマート	ACT	3.8264
227	222	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.6785
228	223	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.5763
229	224	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4111
230	225	ダブルドラゴンII	ACT	3.3893
231	226	XDR	SHT	3.3052
232	227	ラスタンサーガII	ACT	3.1607
233	228	ソードオブソダン	ACT	2.9715

オッズ表C・D寸評

ちょっと熱がありますのC表に、院長、重体ですのD表（笑）のソフト群だが、毎月恒例（?）の3点台参入ロシアンルーレットゲームは、見事に「デスブリンガー」が当りを出し、新たに3点ご臨終隊に入隊することとなったのだ（笑）。ちなみに全然変動がないように見える最下位四天王陣も、おそ松、ダブドラ、XDR将軍が一日半歩の猛追（?）で下剋上を狙って下ごしらえ中だ// 注目の続きは来年を待て／

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「ああっ〜と予想屋、ダウン／　ダウンです／」のオッズ予想情報だ（にゃろ）。で、光栄期待の「三國志III」の初登場オッズだが、IIのときの状況やIIIへの期待度、完成度を分析してみると、ズバリ8.5118と見たぞ（あんまり真剣じゃなかったりして）。え、信用できない？　じゃあもう2〜3個出しときましょうか？　もち、追加料金ありですけど、オ〜イ……。

読者レース応募券 1月

BEメガ ← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

KYOROKYORO

NEWS

おまたせ! 11月21日ソニック2 ダッシュ!!
完成イベントにファン大集合

待ちに待ったソニック2がついに発売されたね。みんなはもう買ったかな。セガの顔ともいえる、キャラクターということで、発売に先駆けてたくさんのイベントが行われた。11月7、8、および14、15日には各地のゲームショップなどで、プレビューゲーム大会が開かれ、発売まで待ちきれない、ファンで賑わっていたぞ。

なかでも15日の、東京・新宿スタジオアルタでは、2Fバルコニーに特設会場をもうけ、アルタビジョンを使った大規模なゲーム大会が開催された。プレイ中の画面や、大会の様子、さらに現在テレビで放送中のあのカッコイイCFが、巨大なモニターに映し出され、集まったファンはもちろんのこと、何も知らずに通りかかった人たちの視線をくぎづけにしていた。そのほかにも、大手新聞夕刊にカラー広告を載せるなど、発売前のPRは万全といった感じだった。

発売当日は、全国的にあいにくの天気。とても寒かったにもかかわらず、開店が比較的早いお店の前では、プレイを心待ちにしていたファンや、学校に行く前に手に入れようという人たちが詰めかけていた。

本格的に動き始めたのは、学校が終わり、天気も良くなったお昼ごろからだ。「この様子なら、だいぶいけるでしょう」というショップスタッフからの声や、「今まで知らなかったけど、コマーシャルを見て面白そうだと思った」と、メガドライブと一緒に購入していくお客さんの姿も見られるようになった。これを機会に新規ユーザーが増えてくれるといいね。

セガ本社によると「21日は全国各地の集計結果を見ても、順調な滑り出しでした。この調子で年末年始にかけ、国内100万本を目指したいですね」とのこと。メガドライブユーザーには嬉しい知らせだね。

そして、12月6日には「遊星セガワールド」が東京・国技館で開催され、多くのセガファンで盛り上がった。詳細は、次号でお知らせするから、楽しみに待っててね。

ゲーム大会に参加してくれた斉藤君、石岡君、安田君、勝矢君(中央から)も、初チャレンジしたソニック2のデキに満足の様子。BEメガを見て集まってくれたんだって。ありがとう。イベントではすっかりおなじみの船田さんと下川さん(左端)は、なんとセガの社員。でも司会はプロ並みなのだ。会場まで着ながら宣伝してきたというソニックのパーカーは、超音速クイズに答えると抽選でもらえるぞ。もう応募したかな?

場所柄か、何げなく遊んでいくカップルもたくさん。協力プレイは楽しいぞ。

ソニックのぬいぐるみも道ゆく人にステッカーを配るなど大活躍。

ヨドバシカメラ横浜店には、朝の寒いなか、学校に行っている子供のためにというお父さんを含め、たくさんの人が並んでいた。テレビカメラの取材は、アメリカCNN放送用のものだそうだ。

こちらは、秋葉原にあるLaOXザ・コンピュータゲーム館。スタッフの手によるデコレーションでアピールされたソニック2は、発売と同時に週間ベスト1に輝いていた。

ソニックのぬいぐるみやグッズなども充実している銀座博品館トイパークは、クリスマスにピッタリの飾りつけ。写真の男の子も、学校を終えて急いで駆けつけたんだって。

サンタのコスチュームをまとうソニックと、ずらりと並べられたパッケージ。他の機種を圧倒してしまったかのような店内は、メガドラユーザーにはうれしいでしょう。

【INFORMATION】 マルチメディアやゲームを中心としたバラエティ番組「アトムの気持ち」(WOWOW:日曜日17:30~18:00)が、視聴者とのコミュニケーションを一層はかるため、パソコン通信サービス「NIFTY-Serve」内に番組のコーナーを新設。メーカーさんから放送のなかで取り上げきれなかった情報へのフォローもあるそうだ。詳しくは03-3401-7011(メディアクラフト)まで。

NEWS 中嶋美智代ちゃんが六本木GIGOの1日店長に

10月29日、セガ映像部と東映ビデオのジョイント作品、「今日から 俺は!!」(原作：西森博之 少年サンデー連載中）の完成プロモーションのため、ヒロイン赤坂理子役の中嶋美智代ちゃんが、セガの誇るアミューズメントスポット「六本木GIGO(ギーゴ)」で1日店長を務めた。

11月20日に「非常識なワニ」をリリースした彼女も、もう19歳。取材の合間にゲームを楽しむ姿は、18歳以上をターゲットにしているGIGOのアダルトな雰囲気にピッタリだったぞ。

「また遊びに来たい」そうだから、会いたい人は、ためしに遊びに行ってみては。ビデオは1月8日からレンタル開始。

EVENT ヨーロッパで高まるビデオゲーム熱 英・仏で「SUPER GAMES」ショー同時開催

イギリスとフランスで、11月5日から家庭用ゲームソフトを集めた「SUPER GAMES」が開催された。ＢＥメガもパリ会場を訪れ、スーパーNESの登場で加熱するフランス市場を取材してきたぞ。SEGA-CD（MEGA-CD)のデモ展示など、セガブースは盛況であるものの、どうもNES関連の出展が目についた。しかしセガフランス担当者は「発売されたばかりということでは目新しさもあり、あちらが注目されているが、クリスマスにハートをとらえるのはセガ」と自信のほどを語ってくれた。

ソニック、ベアナックルと２個のパッドを同梱したセットで、クリスマスにはサンタになる親たちに、質の高さと買い得感をアピールしている。

一般公開の日はゲームを楽しみに来た、親子連れも多かった。

プレイ可能なソフトに常に人だかりができていたセガブース。

CD ブームはついにここまできた 豪華メンバーによるストⅡアルバム

「熱唱!! ストリートファイターⅡ」(ポニーキャニオン 12/16発売 3,000円)は、光GENJIの山本淳一やCoCoの宮前真樹、そして電撃ネットワークなど、12組が競演する夢のアルバム。なお一部の作詞には、本誌にも執筆中のライター陣があたってるから、ゲーム雑誌感覚で楽しめるデキだぞ。

NEWS コナミオールスターズ1993で宣伝担当が歌手デビュー!?

コナミファンには年末恒例の「コナミオールスターズ」が今年も完成。しかし今回は気合いの入り方がこれまで以上にスゴい。なかでもあの業界有名人、コナミの宣伝担当早坂さんと砂井さんのペアが歌手デビューしてしまったのだ。コミカルに仕上がったこの曲は、２人が連日残業をして練習した賜物。前代未聞のこのＣＤ、聴いてみないか。

キングレコードから12.24発売 3枚組6,200円スナッチャーカレンダー＆特製ステッカー付き

EVENT インタラクティブ・エンターテイメントの将来を考えるマルチメディア'92が開催

11月17日から３日間、幕張メッセで「マルチメディア'92」が開催された。19日のエンターテイメントをテーマとしたセミナーでは、セガやナムコなどの関係者による、次世代のソフト開発などについてセミナーが行われていた。

ゲームはマルチメディアを支える重要なジャンルだから、関連のニュースは注目したいね。

販売好調のマルチメディアパソコンに各業界が注目し始めている。

VIDEO 期待の新作を映像で完全レビュー メガドライブパーフェクトビデオ'92〜'93

渡辺浩弐らGTVスタッフが、'92年末から'93年にかけて発売される、最新メガドライブソフト全26タイトルを完全レビュー。特別企画として、最新アミューズメントスポット攻略法も収録。

発売元：パイオニアＬＣＤ60分 3,800円

ゲーム産地直送便と題して、ゲームアーツの宮路氏出演の「ゆみみみっくす」特集もある。

NEW RELEASE

CD だいすき

ソニック２チラビデオにも出演してくれた高橋由美子ちゃんの新曲は、東宝映画「ちびまる子ちゃん」の主題歌。当然作詞はさくらももこさんが担当してるから、こりゃあ大ヒットかねぇ。

●ビクター音楽産業 12/16発売 1,000円

CD コンプリート・サーヴィス

９年前の武道館YMO散開ライヴからベストプレイをチョイスし、ブライアン・イーノのミックスを加えたファンのためのＣＤ。再結成してくれたら、ほんとにコンプリートなんだけどね。

●アルファ 発売中 3,500円

CD HAPPENINGS

Charこと竹中尚人と石田長生、世界で一番ウマイ者同士のギターデュオ、その名も「BAHO」（ちなみに○カとア○ということだぞうだ)。内容もさることながらジャケットデザインは、あの江口寿史なのです。ああ、ありがたや。

●江戸屋レコード 発売中 2,800円

VIDEO ねこひきのオルオラネ

生きる目的を失った、孤独な青年と、猫使いオルオラネ爺さんとの感動的な出会い。女性を中心にファンの多い作家、夢枕獏の名作ファンタジーをアニメ化したオリジナルビデオ。

●ポリドール 発売中 4,800円

TOY バーコードボーイセット

ハイテクキッズたちのメンコ(?)、バーコードバトルが、ゲームボーイで楽しめるようになった。このセットはＧＢに取りつけて使うバーコードリーダーと、対戦ゲーム「バトルスペース」が同梱されている。

●ナムコ 12月下旬発売 8,300円

BOOK 公式ガイドブック ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

おなじみセガ公式のガイドブックシリーズ。入魂のこの一冊には全20ステージのマップつき完全攻略や、アメリカでの開発プログラマーインタビューなど、内容盛りだくさん。真のエンディングを見る方法も書いてある(?)

●小学館 発売中 980円

【INFORMATION】 岡山放送「ＢＥメガワールド」の放送予定：12月18日「G.G.版ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」、12月25日「シャイニング・フォース外伝」

※このコーナーで紹介したイベント等への申込は必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

BEメガ CM探偵団

第7回
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ソニックランド篇
クイズ篇

「隊長、今月は最近テレビでガンガン流されているソニック2のCMですね」「うむ、なんといってもソニックのあのトゲトゲ後頭部がイカスな」「他は？」「やはり後頭部が……」

大好評オンエア中 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」

ソニックランド篇 30 Seconds

放映開始日：'92年11月7日～／収録：10月13日
制作：(株)電通、(株)シンエイアームズ
監督：大嶋繁／ナレーター：国井修

今回紹介するのは、もうおなじみの「ソニック2」のCMだ。過去最高の制作費がかかってるこのCMは、セガの意気込みが感じられるぞ。

① ソニックが飛んでくる（テイルスも顔を出してポーズ）
「キキーッ（歓声入る）」

② 1面のループコースをソニックが駆け抜ける
ゲームのアレンジBGM入る

③ ジャンプ台を跳ぶと敵が！
「（リングがバラまかれる効果音が入る）」

④ 走りながら振り向くソニック
「（ナレーション）あのソニックが」

⑤ 元気に走るテイルス
「新しい仲間テイルスを連れて帰ってきた！」

⑥ 前方には新たなコースが…
「前作を超えた」

⑦ 駆け登る2人
「スケールとアクションで息もつかせぬ面白さ」

⑧ ゲーム画面4カット入る
「超ハラハラ超ドキドキの超高速アクション」

⑨ スペシャルステージの画面にロゴ入る
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2！」

⑩ 今度はメガドライブがドーンと画面に入る
「ウエルカム トウ ソニックランド メガドライブから世界に向けて」

END

これが噂のクイズ篇だ！

① ソニックが出てきてポーズを取る
「ソニック2クイズ～」

② 問題テロップ入る
「問題です。ソニックのそばを」

③ クローズアップされる○○○○
「かけぬけて行ったのは誰でしょう？」

④ プレゼント告知入る
「答えはお近くのお店にあるよ」

END

制作よもやま話

ループする画像は、こんな感じのカメラワークで撮って合成してるのだ。

今回の「ソニック2」のCMは、よくみなさんからCGを使っているんでしょうとご指摘をいただくんですが、じつはあの映像はすべて実写なんです。ソニックとかテイルスとかは当然アニメーションでできていますが、それ以外の背景の部分は、すべて実写を合成して作ってありまして、それに対する手間もかなりかかっていますね。

ループコースをモデルで撮影している現場風景は、すでに多くの雑誌でご覧になった方もいると思いますが、スピード感を出すためと、背景とのマッチングをキレイにするために、スタッフたちは、あえてCGを使わずに実写との合成撮影に挑んでいるんです。

ところで、CMの冒頭でソニックがキキーッとやってくるシーンがありますが、期限間際にできあがってきたソニックの顔が、アメリカ版の顔をしていたので急きょ作り直させたなんていう逸話もあったりします(笑)。

試行錯誤の末2カ月近くかかって完成した今回のCMは、放映の頻度も過去最高の多さです。キャンペーンともどもヨロシクご覧になってください。〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中！】 みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、「昔あんなCMを見たから調べてくれ」っていうCM調査依頼もOKだ。今月はなかなか貴重なCMテープを送ってくれた埼玉県の佐藤孝彦くんにソフト1本あげるね。予告：来月はB級作品CM特集だ。

1992 F1世界選手権第15戦 10/23〜25 鈴鹿

BE MEGA RACING FREAK Vol.8

R.パトレーゼ今期初優勝!!

今年マンセルの独走を許した最大の原因はパトレーゼにあったと思う。F1が日本で再開催されて以来、コンストラクターズ部門でのぶっちぎりはあったが、ドライバー部門はすべて鈴鹿までチャンピオン争いがもつれていた。というのは、チーム内でのドライバーによる熾烈なバトルがあったからだ。しかし今年ウィリアムズのパトレーゼにノーマルラックがなく、No.2に甘んじたため、チャンピオン争いは興味が半減する結果となってしまったわけだ。

そのパトレーゼがやっと鈴鹿で優勝を果たした。注目のセナ-マンセル対決は両者リタイヤ。常に予期せぬ出来事を演出する鈴鹿は、トップ3チームのNo.1ドライバーをすべて消し去り、310kmの旅の果てにトップ3チームのセカンドドライバーが表彰台に集うという演出をしてみせた。そして最終オーストラリアGP、ホンダエンジンはベルガーの優勝によって通算71勝を記録！ ホンダは10年間のF1活動に終止符を打った。早期復活を願いたい。

鈴鹿最後のホンダミュージックを奏でた2位ベルガー。

ブランドルはしぶとい走りで3位をキープ。

トップ3チームのセカンドパイロットが表彰台にそろいぶみ。パトレーゼは今期初勝利。

ロータスのスポンサー、ニチブツのキャンギャルだ。

栄光のロータスふたたび…

ロータスが、鈴鹿ですばらしい走りを見せた。中嶋とセナがドライブしていた当時のロータスは、アクティブサスペンションの開発を行っており、市街地では威力を発揮したが、実力が完全に生かされることはなかった。しかし、今年の鈴鹿ではコマツの技術協力もあって、進化したシステムとしてよみがえり予選は6、7番手をキープ。決勝でもハッキネン、ハーバートともに一時3位までステップアップを果たした(結果は2人ともリタイヤだったが)。来期に期待！

アクティブサスの威力が発揮されたロータスのハーバートのアグレッシブな走り。

ホンダとセナの関係は今年最後となってしまった。

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

今回は夜遅くまでにぎわいを見せている、話題のアミューズメントパーク。ナムコ・ワンダーエッグを取材!!

二子玉川園にオープン中のワンダーエッグは連日満員だ!!

二子玉川園の駅を降り、歩いて5分ほどの閑静な場所にワンダーエッグはある。都心から30分程度の距離、静かでおしゃれな雰囲気がウケてか、連日超満員。入園料を含めて、3000円程度で遊べ、夜10時まで開園しているのもウケてる要因の1つかもしれない。また「ギャラクシアン³」や、「ドルアーガの塔」を中心に「フューチャーコロシアム」「マジカルイリュージョン」「ホテルゴースト」、「占い魔女の館」など、狭いスペースを有効に使ったアトラクションなども注目の1つだ。

遊びの女神エルズとともに、ラベロの村に降り立った4匹の従神ラピリス。彼らの遊びのタマゴが「ワンダーエッグ」だ。

どこから眺めても、園内の景色が美しいのが特徴なのだ。

夜10時まで営業しているので、夜の園内もムード満点。

●ナムコ・ワンダーエッグ案内図

毎月、さまざまなイベント開催

ワンダーエッグの特徴のひとつに月変わりのイベントがある。10月17日から11月3日まではワンダーハロウィン・パーティが開催され、1日1万人を超える入場があった日もあったのだ! 12月はワンダーエッグ初のクリスマスイベント「ドラマチック・クリスマス」も開催中だぞ。

ハロウィン・パーティは人の洪水。クリスマス前後のイベントはカップル要チェックだ。

これが話題の注目ゲームだ!!

ここで一番人気のあるアトラクションが「ギャラクシアン³」。宇宙船に搭乗して、敵基地を破壊するという簡単な設定なのだが、まるで船内といった感じの多人数コックピットで座席にそれぞれ銃座があり、前方に登場するスクリーン上の敵を破壊するのだ。実際に宇宙船が飛び交う慣性が体感できる、バーチャルな内容のため、多い場合は3時間待ちとなることもあるそうだぞ。次に人気のあるのが「ドルアーガの塔」。これは4人乗りライドに乗り込んで、洞窟内のモンスターを剣の形をしたレーザー光線で倒す。得点が高いと洞窟の先へと進めるという、R.P.Gのノリで楽しめるアトラクションだ。また、鬼ごっこノリの「フューチャーコロシアム」も面白い。

休日は時間待ちが予想されるので、平日が狙い目の「ギャラクシアン³」。

アトラクションの中に入り、ストーリーやゲームの遊び方の説明を聞くのだ。

「ドルアーガの塔」の入口。冒険の始まりって感じだ。

アトラクション内の石像。けっこう雰囲気が出てる。

この移動きょう体に乗り、モンスターと戦うのだ。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

●BEメガ·GENESISインフォメーション●

今月は、ちょいとシブめのゲームを2本。あの「ダブルドラゴン」のGENESIS版とアメフトものだ。どちらも見た目以上にいいデキだと思うよ。これホント！

DOUBLE DRAGON
●BALLISTIC

格闘ゲームの名作の登場だ

海外ゲームを御存知の方なら、アーケードからの移植というと、まず間違いなく警戒するだろう。AMIGAなどで発売されているアーケードからの移植ものは、ごく一部のソフトを除いて遊べたものじゃないというのが現状だからだ。しかしGENESISの移植ソフトが出始めてから、状況が少しずつ変わってきている。なにしろ日本製の良質な移植ものが数多く発売され、ユーザーもそれらと比較するからだ。

そんなわけで今回紹介するのは、格闘ゲームの元祖的存在の「ダブルドラゴン」だ。非常に良質な移植となっているぞ。「ダブルドラゴン」がアーケードに登場したのは、もうずいぶん昔の話。それが今、移植されるということは、やはり名作だという証拠だろう。

さてゲーム内容を説明しよう。ストーリーは、単純。彼女を悪者にさらわれてしまい、それを兄弟で助けに行くというもの。この兄弟というところがミソで、2人同時プレイができるのが、ゲームのウリとなっている。

操作方法もいたって簡単。パンチ、キックのボタンでそれぞれ攻撃、ジャンプボタンでジャンプする。敵をつかんだり、投げたりもできる。さらにパンチ、キックの両ボタンを同時に押すと、ひじ打ちという強力な技も使える。なぜ「ダブルドラゴン」が格闘ゲームの元祖的存在かというのが、これでわかるはず。そう、今の格闘ゲームの操作体系は、基本的にこのゲームから影響されたものなのだ。

今見ると、グラフィックも貧弱で、やや地味になってしまった感もあるが、やはり名作には変わりない。今流行の、格闘ゲームのルーツを探るつもりで、ぜひ一度遊んでみることをオススメする。また当時からのファンも、コレクションに加えてみてはいかがだろうか。

女の子が悪者にさらわれちゃうデモも、ゲーセン版とまったく同じだぞ。

各種設定ができるオプション画面。難易度も変えられるのがありがたい。

壁に登る人たち。某有名ゲームのバルログさまのルーツは、実はここにあった。というのはきっとウソ。

ビートルの看板の前で戦う。背景などのグラフィックも、すごくゲーセン版の雰囲気が出ていてよいぞ。

SUPER HIGH IMPACT
●ARENA ENTERTAINMENT

本場のアメフトゲームだぞ

日本では、いまひとつマイナーなイメージのあるアメフトも、海外では絶大な人気。当然ゲームも、日本のものよりも本格的だ。

今回紹介する「SUPER HIGH IMPACT」は、多彩なフォーメーションとリアルなグラフィックがウリのアメフトゲームだ。特に取りこみ画像を加工した感じのグラフィックは、雰囲気を盛り上げてくれる。もちろん対戦もできるので、ファンは要チェックだぞ。

とにかくグラフィックがキレイだ。特に芝生の感じなんかは、ほかのゲームでは見られないほど。

フォーメーションも多彩で、アメフトファンも納得だ。

特報

セガ陣営に、また新たな制作集団登場！

GAU ENTERTAINMENT

G
A
U

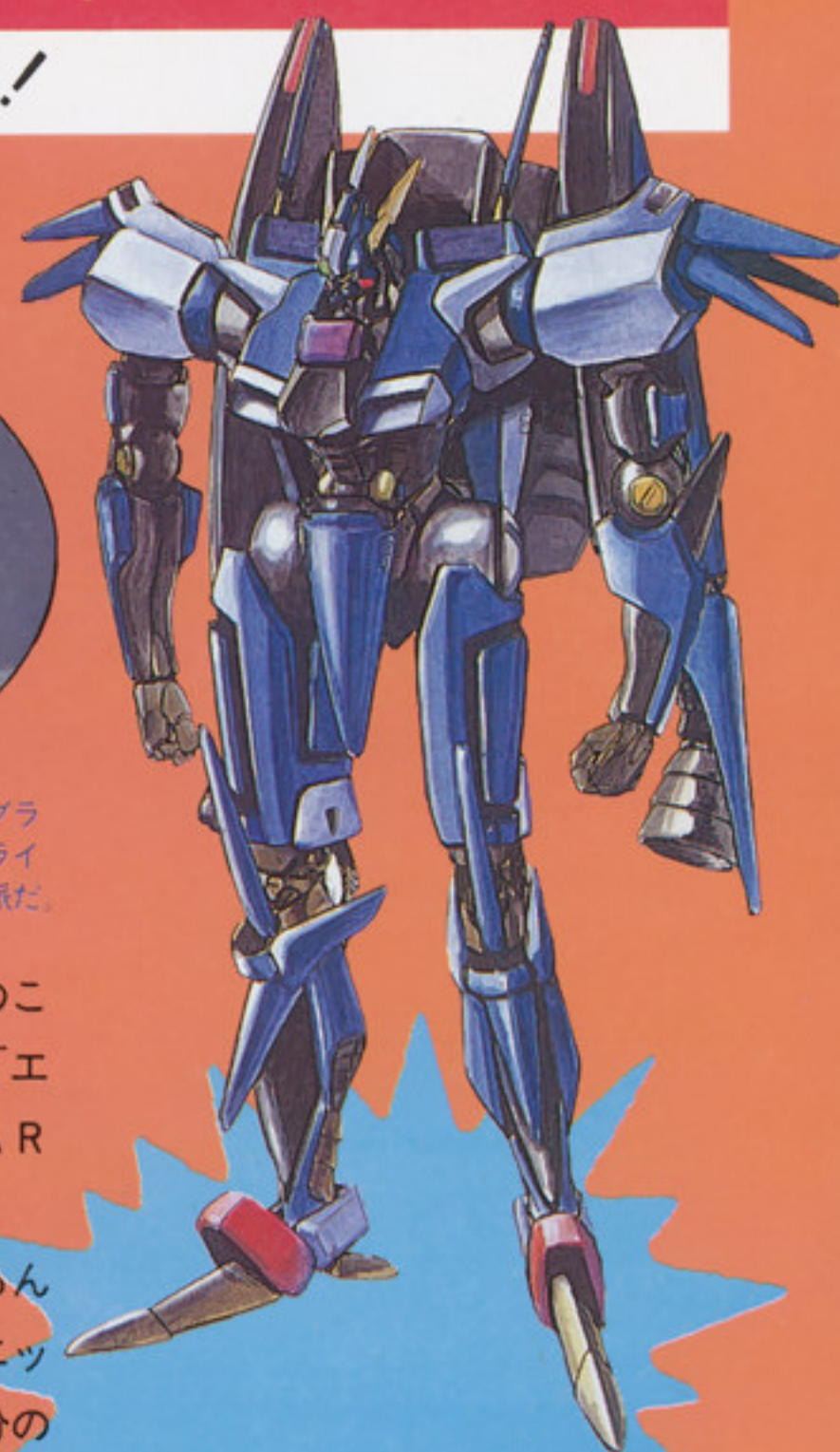
エスペランザ(仮)

8M、ロボットシューティング、来春セガから発売！

新進の制作集団"ガウ・エンターテインメント"とは

クライマックス、ソニックそしてG-SATに続き、セガ陣営に新たな制作集団が、また誕生した。その名は"ガウ・エンターテインメント"だ。現在、8Mのロボット SHTを鋭意開発中とのこと。さっそく、取材に行ってきたぞ！

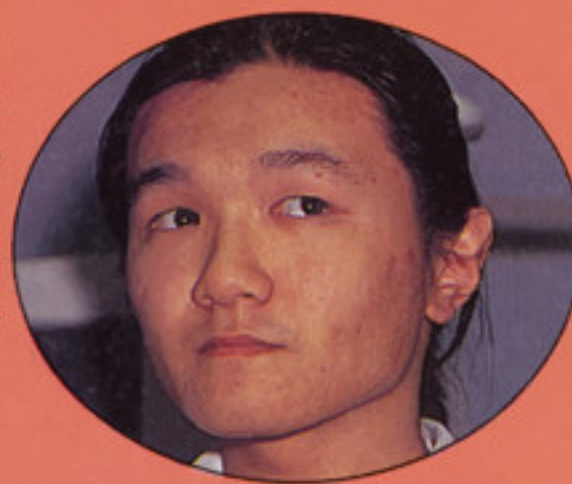
そもそも、ガウは、あの名作「グラナダ」を作った豊田利夫氏を中心に、「LUNAR」の音楽などを手掛けた溝口 功氏、そしてこれまで豊田氏とチームを組んできた山本利雄氏などが集まった制作集団だ。最近、ビジュアルや音声などゲーム本体以外に力を入れた過度な演出のゲームが多いなか、もっとゲーム自体の面白さに注目し追求して行くという、原点に立ち戻ったゲーム作りを目指している。当面目標をメガドラのROMカートリッジに絞り、少人数ながら強力なスタッフを武器に年間2本ぐらい質の高い作品を作っていくとのこと。ちなみに今回発表になった「エスペランザ(仮)」の後には、ARPGを予定しているぞ。

実は、このガウ、新宿にあるんだけど、クライマックスやソニック、G-SATと歩いて2〜3分の場所だ。各社とも、ゲームに関して考えていることが高いレベルで合っているので、いろいろな部分で交流し、刺激しあってがんばっている。とにかく今、新宿に強力な制作集団が結集しつつある。メガドラの今後にとって頼もしいかぎりだと思わないかい？

豊田利夫 プログラマー

高校時代に作った戦車ゲームが「グラナダ」として発売される。メガドライブ版の移植も担当。若手の超実力派だ。

溝口 功 プロデューサー

「LUNAR」などの音楽を手掛けたゲーム音楽界の隠れた有名人。今回、豊田氏と組んでプロデュースを担当。

山本利雄 デザイナー

豊田氏と同じくチームで活躍してきた。今回の「エスペランザ(仮)」での活躍が楽しみ。

128色同時発色の荒技を見てほしい――！

「エスペランザ(仮)」は、ガウのゲーム作りのコンセプトを前面に押し出した新しい試みが盛りだくさんだ。基本的には横スクロールSHTなのだが、奥行きの深い背景から敵が3D的に攻撃を加えてきたり、縦スクロール面もある。また、2種類ある味方機と合体しての攻撃も可能。その他にもRPGの宿屋的な役割をしてくれる"回復コンバーター"やシミュレーション的な要素などを加え、多彩でフレキシブルなシステムがゲーム性を高めている。そして、色数の少なさが指摘されているメガドラをプログラム処理で通常の2倍の128色同時発色させている。技術力の高さも並じゃないぞ！

128色同時発色の画面がこれだ。操作は、A、Cボタンで前後にショット撃ち分け、Bボタンでジャンプだ。

目標は、光エネルギーで作動する。サーチライトの光でエネルギー充填も可能。でも、サーチライトを照射されると敵からの攻撃も……

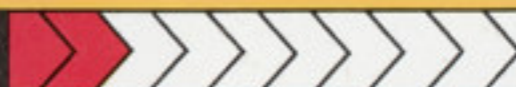
最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

ファンタシースターⅣ

キャラクター名判明！

●セガ／来年末発売予定／価格未定／RPG／8M（以上）＋B・B

完成度ゲージ 20％　1人プレイのみ

パルマ星消滅後の世界で何が起こるのか？

半年前のおもちゃショーでタイトルが出て以来、なかなか制作状況が入ってこなかった「ファンタシースターⅣ」だが、今回メインキャラの名前やストーリーがわかったのでドーンと（？）紹介するぞ。

まず現在の制作状況だけど、とりあえずは大まかなストーリーの骨格（こっかく）はほぼ固まった状態で、それと並行してマップの作成にも入っているとのことだ。どうやら企画自体はけっこう順調に進んでいるみたいだぞ。

で、気になるゲームのほうだが、今回は最大５人のパーティー制で、戦闘もⅡに近いノリで展開するとのこと。ただし、メンバーはⅡのように自由に選べるタイプでなく、ストーリーの進行上入れ替わり立ち替わりのノンプレイヤーキャラっぽい感じになるそうだ。ちなみに今回は３Ｄシーンはないらしい。ま、キャラやストーリーはご覧（らん）のとおりでファンも納得できそうな仕上がりだから期待できるかな？

発売は来年の年末予定とまだまだ先だけど、スタッフいわく「末永く温かい目で見守ってください」とのこと。期待して待とうぜ。

PSシリーズの流れを継承したキャラクターデザイン

主人公 ルディ・アシュレ

「Ⅳ」の主人公。ハンターを職業とする16歳の少年。

フォーレン（アンドロイド）

その姿とネーミングから見て、「Ⅲ」のシーレンの前身かと思われる。

ファル（ニューマン）

「ニューマン」という設定がちょっと気になる少女。ネイと容貌が似てるが、たぶん人工生命体ではないだろう。

スレイ・ウォルシュ（魔導士）

顔立ちが「Ⅲ」のライルをシャープにした感じ。まさにテクニックの使い手というイメージ？

千年周期で破滅が迫る！

アルゴル太陽系…その星々にはかつて華やかな文明が栄え、人々は繁栄と享楽（きょうらく）にその身をゆだねていた。しかし、惑星管理システム「マザーブレイン」の破壊による混乱と、第１惑星「パルマ」の爆発・消滅による影響はその総人口の90％以上を奪い、以前の科学文明も失われ、人々の生活は困窮していた。……そして千年……。生き残った人々の努力で、文明はようやく家内制手工業のレベルにまで復興したが、人々の知らないところで再び破滅の影がアルゴルに忍び寄っていた…。主人公は16歳の若きハンター、ルディ・アシュレ！　いま新たなる「Phantasy Star」の幕が開く！

邪神 再臨

全シリーズをとおして登場するダークファルス。「Ⅲ」では1000年周期で蘇る存在であることが明かされたが、結局正体ははっきりしないままに去っていった。はたして今回の役どころはいかに？

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス
桜が咲くころ夢も咲く

●セガ／3月発売予定／価格未定／ACT／4M

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

日本を代表するキャラクターを使ったＡＣＴゲームは順調に開発が進んでいる。今月は敵キャラの入った画面と、２つめの音がテーマのステージをお見せしよう。

音声収録打ち合わせをする真剣な大山のぶ代さん。

ドラえもんも、より原作どおりに書き換え中とのこと。サンプリング音声も入るし、楽しみだね。

愉快なおじゃまキャラも登場。動きのパターンにかなり工夫があるそうだ。

音に関係する仕掛けがたくさんあるぞ。ブロックの上に乗ってみると……。

スノーブラザーズ
メルヘンチックな雪だるま物語？

●東亜プラン／発売日未定／価格未定／ACT／8M

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

いきなり登場してきたこのゲームは、知っている人もいると思うけど、同社のアーケードゲームを移植したものなのだ。

主人公は雪だるま（？）のニックとトム。内容は、固定画面のなかにいる敵に雪をぶつけ、ダンゴ状に丸めたところを転がして倒すというシンプルなものだ。10面ごとにおかしなボスが出てきたり、体を巨大化させるあやしい薬（アイテム）があったりと、見た目どおりにコミカルな内容で、ひさびさにハマれるゲームだぞ。

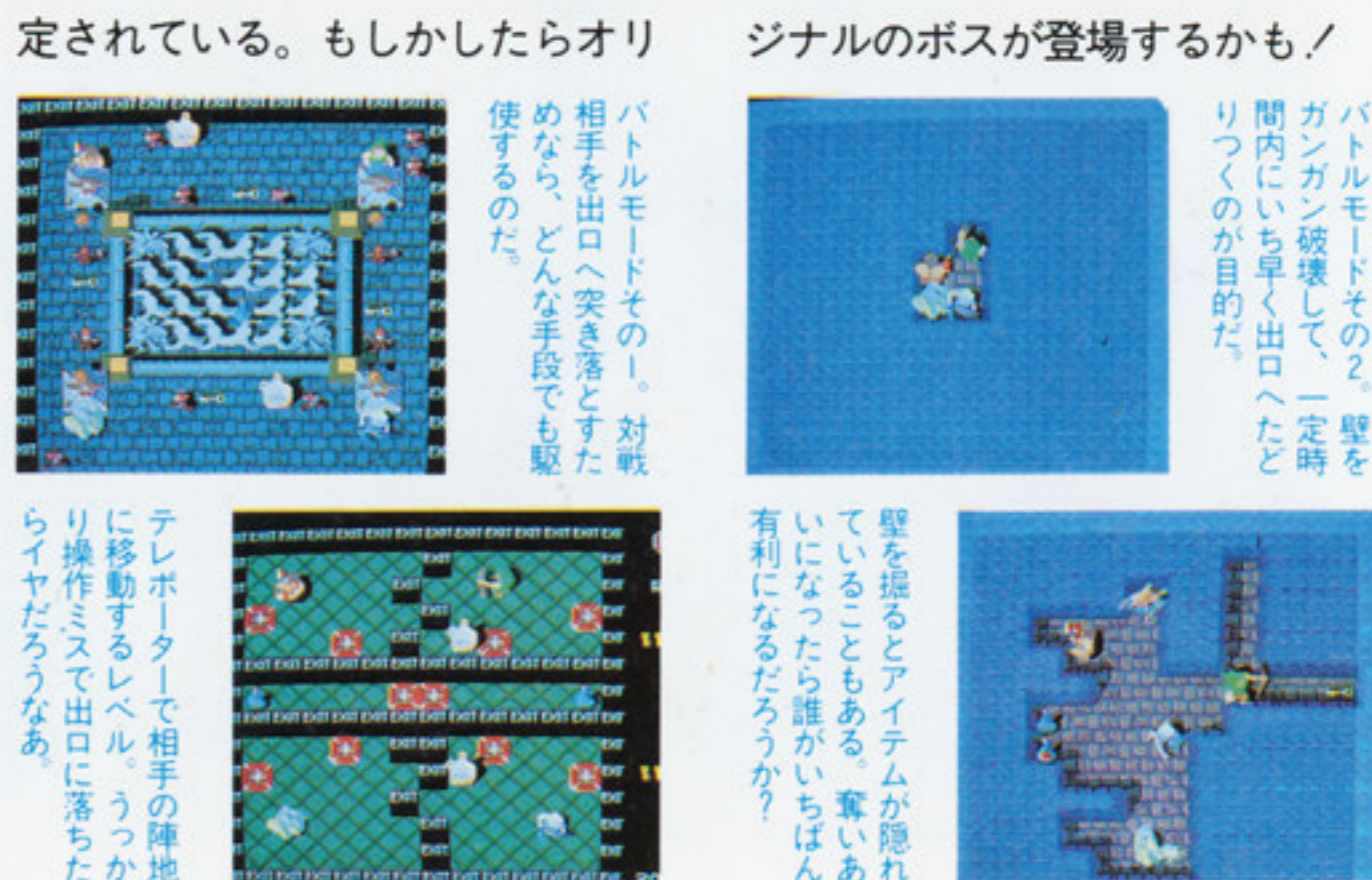
もちろん、こういったタイプのゲームに欠かせないフィーチャーも盛りだくさんだ。

アーケード版にはなかったデモ画面つき。物語はお姫様を救出するという黄金パターンだ。童話ふうのグラフィックが新鮮でいいよね。

雪つぶてで敵をコテコテと丸めたり、アイテムでふくらんだりするニックとトム。敵キャラたちの動作も笑えるものばかり。移植度も上々なので発売が楽しみなところだね。おまけにパスワードコンティニューもできるし。

ガントレット
新たに対戦モードが加わったぞ！

●テンゲン／3月発売予定／価格未定／A・RPG／8M

完成度ゲージ 80% 4人まで同時プレイ可能

すでにゲーム部分は完成に近いのに、発売が遅れ気味の「ガントレット」。しかし、それにはちゃんとした理由があり、メガドラ版にはアーケード版の完全移植に加えて、オリジナルのモードが入ることになったのだ。その１つめは、４人まで同時に対戦できる「バトルモード」。これは、固定画面のなかでプレイヤーどうしがショットや体当たりで戦い、まわりに配置されている出口に落とし合うというもの。もちろん最後まで生き残るのが目的だ。また、壊せる壁がギッシリ詰まった部屋で、隠されたアイテムを取りつつ出口への一番乗りを競うモードもある。最終的には、これらの要素を交互に数レベル繰りかえして、勝者を決定するとのことだ。さらに、現在はまだ企画の段階なのだが、新しいマップ構成によるRPG的要素のある「クエストモード」（エンディングやクリア目的も作られる）も予定されている。もしかしたらオリジナルのボスが登場するかも！

バトルモードその1。対戦相手を出口へ突き落とすためなら、どんな手段でも駆使するのだ。

テレポーターで相手の陣地に移動するレベル。うっかり操作ミスで出口に落ちたらイヤだろうなあ。

バトルモードその2。壁をガンガン破壊して、一定時間内にいち早く出口へたどりつくのが目的だ。

壁を掘るとアイテムが隠れていることもある。奪いあいになったら誰がいちばん有利になるだろうか？

魔天の創滅
もう待てん!?

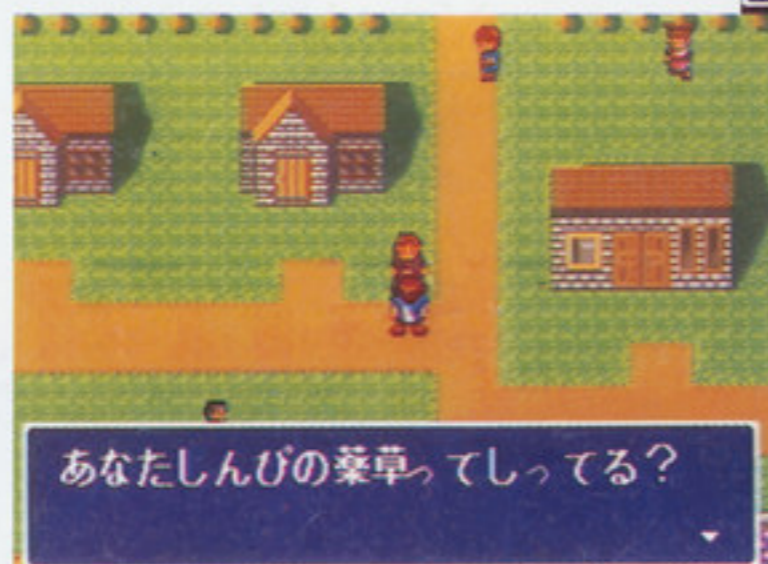
●講談社総研／3月発売予定／8,900円／RPG／8M、B・B

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

「アルナス、お前の後ろに立つ影は何者だ!!」でおなじみの「魔天の創滅」の戦闘シーン、その他の写真を入手したぞ。

なかなか全容がハッキリしないこのゲームに、ヤキモキしている読者もいるんじゃないかな？　安心してくれ。細かいところはまだ不明だが、開発のほうはセカンド、サード、トップと徐々にスピードアップし、着々と進んでいるぞ。

父の遺志を継いで旅立ったアルナスの行く手には、何が待ち受けているのか。もう少しの辛抱を！

戦いの火ぶたは切って落とされた

これが戦闘シーンだ。「魔天の創滅」は正面から見た感じの戦闘を採用した。見よ、この美しい背景を。オーソドックスなシステムながら、かなりの面白さになりそうな予感がするぞ！

EAビクター、来年のラインナップ!!

エレクトロニック・アーツとビクター音楽産業の合弁会社ＥＡビクターの製品ラッシュには、読者も驚いていることだろう。なんたってEAは年間100本もゲームソフトを発表し続ける、米コンシューマー有数のヒットメーカー。ゆえに、これまで手に入りにくかったソフトが、次々移植されるはずだ。来年はさらにハイペースが予想されるので、ＥＡビクターの来春までの主力商品を小特集してみた。アメリカの風を感じてくれ。

11月16日、ＥＡビクター・パーティーの模様。

リスキー・ウッズ（仮）

●ＥＡビクター／２月予定／価格未定／ＡＣＴ／８Ｍ

横スクロールのアクションゲーム。プレイヤーはナイフ、斧、ブーメランなどを駆使して敵を倒し、封印された神々を解き放つのが目的だ。武器を交換するシステムが変わっているぞ。それにしても、毒々しくも美しいグラフィックが不気味ではあるな……。

武器を使って敵を倒すアクションゲーム。さすがに背景もオドロオドロシイぞ。

ファリー・フレンズ（仮）

●ＥＡビクター／２月予定／価格未定／ＡＣＴ／４Ｍ

象が主人公のアクションゲーム。悪い人間に捕らわれた仲間の動物たちを取り戻すのが目的。仲間を助けると、そのキャラクターを操作することもできる。場所に合った動物で進むのがポイントだ。

主人公は象。隣にいるウサギではないのでお間違えのないように。

救出した仲間の動物はサブ画面を見るとちゃんと表示されているぞ。

F22インターセプター（仮）

●ＥＡビクター／２月予定／7,800円／ＳＨＴ／８Ｍ

いくつかのミッションのなかから１つを選び、基地を発進、ミッションコンプリートの後、帰還するというフライトシミュレーター。ただし、ミッションの内容がかなり大規模になっているので楽じゃない。空中空給油や空母からの発進など、演出も味わいのあるものばかりだ。みどころもいっぱいあるぞ。

ポリゴン処理の背景。なめらかで、目標の補捉もしやすい。

アミカで発売された「F18」の続編的ゲームだ。

デザート・ストライク（仮）

●ＥＡビクター／３月予定／価格未定／ＳＬＧ／８Ｍ

湾岸戦争をモチーフにしたヘリコプターの戦闘シューティング。ルールは簡単で、マップに設定されているターゲットを順に破壊すればいい。ヘリコプターの操作が非常に感覚的で、前後を✚ボタンの上下、旋回を✚ボタンの左右で動かす。

ヘリの操作感、地上に見える人間や戦車も細かいぞ。一度じっくり見てみたいものだが……。

年末特別

バーチャル対談

「ソニック2」「ランドストーカー」「バーチャレーシング」制作者に聞く

セガの明日を創る男たち

YUJI NAKA
KAN NAITOH
YU SUZUKI

任天堂には「スーパーマリオ」や「ゼルダの伝説」を作った宮本茂がいるのは有名だが、いまやセガにだって多くの名作はある。去る10月中旬、そんなセガの名作を作った男たちが一同に会した。彼らのゲームに対する熱い想いをいまこそ伝える時がきたのだ。セガの底力を感じてくれ！

自分のものは自分で育てたい

本誌◎みなさんの代表作品を拝見すると、本当にスゴイ作品ばかりなんですけど、年代的にもみなさん、ずいぶんお若いですね。

鈴木◎そうですか？　僕なんてセガの「若年寄り」ですよ。内藤さんは若いなあ。あれ、10年違うよ、ひょっとしてひと回り違うの(笑)。

本誌◎(笑)。ところで、内藤さんも中さんも、ちょうど新作が一段落した直後みたいな感じだと思うんですが、まず中さんは、今回の「ソニック2」の制作はいかがでしたか？

中◎やっぱり初めてアメリカでの開発となったので、ちょっと大変だったなっていうのはありますね。

本誌◎アメリカで開発するっていうことには何かメリットとか、学ぶこととかは？

中◎そうですね。やっぱりアメリカの子供たちの反応をじかに見れますし、環境も全然違う。「ソニック」自体、アメリカですごくウケたものですから、反応がすごくじかに伝わってくるというのがよかったですね。日本では、そういう感じはなかなか見受けられないですから……。

本誌◎開発はだいたいいつ頃から？

中◎開発は、たしか去年の11月あたりからやっているんですけど、そのころはまだ僕とプログラマーが1人いたぐらいでして、それが3人になって、徐々に増えていった感じです。でも、今回もいつものように何かしら残っちゃいましたよね。まだ、やりたいっていうのが……。今回の「ソニック2」でも、実際メモリー的に削った部分があるんだけど、本当はあと5つぐらいゾーンを作ってたんですよ。でも、全部落ちちゃって、一番最後の最後でも、また1ゾーン削ったんです。こっちのほうはけっこうできてたんですけど、メモリの関係でダメになったんです。なかなか容量が足らないもので……。

本誌◎今回はテイルスがいますけど、あれは結局男の子だったんですよね。

中◎そうです。男の子の設定で。

本誌◎はじめは何か、女の子じゃないかとか、恋人じゃないかとか？

中◎いや、あれは噂が飛んだだけで、一番最初からちゃんと男の子でしたよ。テイルスっていう名前も、本当はずっとマイルスだったんですけれどね。一方でテイルスというニックネームがABCのプロデューサーとの話し合いで出てきただけだから。

本誌◎それから今回はスペシャルステージの部分がかなり面白いですよね。3Dタイプで。

中◎ソニックが後ろ姿を出しているんですよね。あのトゲトゲがいいでしょう(笑)。ああいうのでゲームができたらいいかなあと思ってたんです。もっと崖あり谷ありっていうのも考えてたんですが、残念ながらいまは到底無理なんで、あのレベルがいいとこでした。

本誌◎あのアイデアは前から？

中◎そうですね。開発が始まったころ、「やってみようじゃないか」というんで始まったんです。進めるうちにちょっと画像が粗くてもいいから、ああいう画面にしようじゃないかというようなことで。

本誌◎今回はほかにスピンダッシュとかも新たにありますけど、あれもやっぱり前作からの反省で？

中◎前作からの意見の反映というかたちで、どうにかしようってのがありましたんで……。本当はもう1つプレイ機能をつける予定だったんですけどね。あとBボタンと上を使おうか、という話もあったんですけど、実用にいたらなかった。

本誌◎さっきのテイルスの話に戻っちゃうんですけど、ソニックで女の子を出すということはないんですかね。ヒロインっていうのとか？

中◎原作にはありますよ。マドンナっていう名前のお姉ちゃんを用意していたんですけど、本当はそのお姉ちゃんを助け出す予定だったんです。でも「ソニック」はそういう色モノ路線じゃなくって、もっと正統なものを目指そうっていうのがありまして……。けど世間には、けっこうありますよね。どうしてもお姫様を助けるっていうのが……。そういうものが多いなか、やっぱり「マリオ」とかと違うものを目指していこうと。

本誌◎すると、今後「ソニック」でヒロインっぽいのが出るとかっていうのは？　いまのところ……。

中◎ないですね。あるとすれば「ソニック」の世界をもう少し広げるっていうタイプになると思いますけど。

本誌◎最近はMEGA-CDの「CDソニック」とか、セガ・ファルコムの「シスターソニック」とかありますが、そのへんはどんな印象を？

中◎特にないんですよ(笑)。

本誌◎すると、CDのほうの「ソニ

㈱クライマックス　社長
内藤　寛

'67年3月23日生。「ドラゴンクエストⅢ、Ⅳ」のチーフプログラマーをつとめた後、㈱クライマックスを設立。MD用「シャイニング＆ザ・ダクネス」「ランドストーカー」を制作。天才の異名をもつMD期待の星だ。

天才と呼ばれる男

ランドストーカー

「ランドストーカーでは僕が子供の頃にやった遊びをそのままテレビゲームの中に入れたかったので、入れ込みもすごくありましたね」とは内藤氏。

STI VISE PRESIDENT
中　裕司

'65年9月17日生。'84年セガに入社。代表作にはマークⅢ版「北斗の拳」「ファンタシースター」、MD版「ファンタシースターⅡ」「大魔界村」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」などがあり、セガ家庭用機のヒットメーカーの一人だ。

セガのシンボル

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

「前作からどうしてもやりたかったのが、2人同時プレイです。兄弟で遊んだときにちょっといると便利で、ヘタでも楽しめるのがいいんですよ」と中さん。

ック」というのは全然ノータッチ？

中◎そうですね。まったく。でも、「ソニック1」のときのメインデザイナーをはじめ優秀なスタッフが入っていますから、大丈夫でしょう。実際「2」は、ほぼ前作のスタッフをひととおりそろえてやりましたし。

本誌◎今後、「3」とかのお話っていうのはもう？

中◎いっさいないですよ。まったく。

本誌◎ただ、自分としてはやりたいとかっていうのは？

中◎やっぱり、他の人にやられるんなら自分でやりたいと思いますね。「ファンタシースター」のときのこともありますし……。ところで内藤さん「V」とか、どう思われます？

内藤◎「V」ですか(笑)？

中◎僕はまだ、1つめのお化け退治のところまでしかやってないんですけど……。

内藤◎僕も最後まではやってないですけど、かなりの部分までなら、他人のやっているの横で見てましたよ。

本誌◎いかがですか？

内藤◎面白いと思いましたよ。

中◎スーパーファミコンだと思わなければ絶対面白いけどね(笑)。よそさんもありますよね。そういうの。自分の作ったのを人に変な風に作られて……。っていうのが。

鈴木◎それで良くなればいいんだけどね。アーケードゲームの移植も、1回、企画でリメイクしてやればいいんだけど、そのまま行こうと思うから結局、無理が出ちゃうんだよね。

中◎でも、どうしてもそのまま作りたくなっちゃう。無理のまま家庭用にもっていっちゃう(笑)。

鈴木◎それは無理だよね(笑)。

僕ってゲームやらないんです

鈴木◎やっぱり体感ゲームとかの場合もゲームのイメージがあって、それに合わせてどうのとか考えますね。そのときどきによっても、何か新しいゲームのきょう体なりを常に考えている。常にって……、ホントは全然考えてないんですけどね(笑)。

中◎そうですか？　鈴木さんって、いつもアイデアが吹き出してるんじゃないですか？　こぼれちゃうぐらいあって、大変だなあって……。

鈴木◎いやいやいつも全然関係ないことばっかりやっているよ。そのへんをほっつき歩いたり、遊んだり(笑)。

本誌◎鈴木さんはゲームとかって、個人的にはなさったりします？

鈴木◎しないんですよ。それで、いつもガッカリされる(笑)。たとえば「アウトラン」を何か20万円ぐらいやったっていう子が、うちへ新人で入ってきて、はじめドモリながら、「す、鈴木さんですか？」とかって来て、「ど、どんなゲームがお好きですか？」って言われるのね。それで「ごめんね、あんまりゲームやんないんだよね」っていうと、「……そ、そうですか…」みたいな(笑)。

だから僕は、あまりやらないんですよ。作るのが好きなんです。ほかのことをやっちゃってて、そのことに忙しいっていうか。

セガってのはホントにいい会社

本誌◎ところで、最近のゲーム業界では、たとえば任天堂さんとかと家庭用機で競争してますよね。そこら辺、セガの意気込みというか、個人的にでもどうですかね？

中◎どうなんでしょうね……。でもセガはいい会社ですよ。いろいろ新しいことやっていますし、悪どいこともしてないし。けっこうフェアに一生懸命やってきてますよ。いまもずーっとね。

鈴木◎非常に正直な会社ですよね。

本誌◎やっぱり家庭用機をやっていると、任天堂さんとかいうのは意識なされます？

中◎任天堂の作品ですか？　やっぱり「打倒マリオ」でしょう。セガで「マリオ」みたいなものを、「マリオ」とは違いますけど、セガのキャラクターになるようなものを目指してきましたから。

本誌◎いまのところ、中さんがお手がけになったのは全部カートリッジみたいですけれど、今後はCDとか、いかがですか？

中◎興味はありますけど、でもほとんどのCDソフトはアニメーションとかに容量使ってますんで、すごく嫌いなんですよ。どうも。作るんなら、アニメーションっていうのは、あまり入れなくてもいいんじゃないかなって思いますしね。

本誌◎内藤さんはいかがですか？

内藤◎僕も今のままじゃ、CDでやる必然性がないんで同じ意見ですね。

中◎でも、「ライズ　オブ　ザ　ドラゴン」はいいですよ。確かに音声に容量は使っているけど、ゲームの世界そのものに入っていけるっていう点でね。

内藤◎僕は今回システム的に新しいことをやってみたけど、今後は難しいですよね。ユーザーからすると人気ゲームの続編で遊びたいっていうのがあるし、逆に新しいシステムを作るっていうのもある。ま、とりあえず今回は、ゲームの発展を考えれば、面白いとかは別にして、世界観とかうまくマッチしたものができたんじゃないかな。

本誌◎それでは、最後にみなさんに今後の抱負というか、意気込みみたいなのをお伺いしたいんですが。

内藤◎とりあえず、僕は単なる続編は作る気はないです。次回作も未定ですが、当面はゲームクリエイターというものをドンドン世に露出していこうと思ってますし、ゲーム業界の人をもっとクローズアップさせて、一般の人にも認知してもらえればと思います。やっぱりゲームを作った人っていうのは、今後はもっと表に出るべきだと思うし……。

中◎確かにいままでのセガって、会社の方針でクレジットにもペンネームしか載せてなかったけど、これからは違ってくると思いますよ。

僕も今回の「ソニック2」では、初めて名前を出してるんです。これからは、「おおっ、このゲームは中裕司の作ったゲームか！」って感じでPRできるといいんじゃないですかね。そうなってくると、みんなにも責任感が出てくると思うし。

あと、僕個人としてはそろそろアーケードもやりたいかなっていうのもありますけどね。鈴木さんを心の師と崇めてますから(笑)。

鈴木◎ま、それはさておき、僕は常に新しいものを創るっていうのが大切だと思いますね。アミューズメント産業は3千億円のマーケットとかいわれているけど、やっぱりおいしい市場だからといって、いつまでも同じもので各社が食い合っていてもしょうがないでしょう。だから常に新しいものを創って、敵のいないターゲットを創り続けていけば、それでまた新しいマーケットもできるわけですよね。そんなパイオニア精神があるのは、いまのところナムコかセガだけですから。やはりここらへんの会社が頑張らねばと思うんです。

アーケードは'90年までは2Dの時代だったけど、これからは3Dの時代になるはずだし、「バーチャレーシング」もその路線上にあります。セガはいま新しい時代へ入ろうとしているんですよ。

AM第2研究開発部副部長 **鈴木　裕**

'58年6月10日生。83年にセガに入社後、「ハング・オン」を手がけ、「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」「R-360」「バーチャレーシング」とヒット作を出し続ける。セガのアーケードの大黒柱だ。

アーケードの雄

バーチャレーシング

「セガのハードは、基本的にちょっとCPUをいじったりしてグレードアップさせるんですが、3Dものはハードが全部新規なんて大変なんですよ」と鈴木氏。

いままで表に顔はおろか、本名も出すことのなかったセガの代表的なゲームの制作者たちと本誌でもおなじみの内藤寛が、一同に会した今回の対談は、ある意味で非常に大きな意味があったように思う。確かに、任天堂の勢力も大きいが、セガはセガで非常に奥が深いことがわかったと思う。中裕司、内藤寛、鈴木裕ら3氏は、今後もセガ陣営のスターとして注目したい人物だ。

新機軸を求める君に!!　文／阿木二百

マルチメディア宣言!

第10回 2番目のヒットの予感 フォトCDがCDメディアを加速する

CD-ROM、CD-I、CDTVと世の中にCDメディアは数々あれど、日常生活に大きく入り込んだオーディオCDほどヒットしたものは未だかつてない。音楽を聴くというその用途は、ありふれているかもしれないが、それだけに何の気負いもなく使えることが普及のポイントだろう。そして1992年の暮れ、僕たちはオーディオCDに続くヒットとなる可能性の高いフォトCDに出会うことになった。

●HDTVの4倍の密度の写真が100枚

今、僕たちが何気なく使っている35mmのロールフィルム（いわゆる普通に買うフィルムである）。これは実はアメリカのイーストマン・コダックという会社が開発し、世界標準として普及させた銀鉛写真のフォーマット規格である。

コダック社はその後も、明るい場所でも装填できるインスタマチックのカートリッジフィルムや通称110（ワンテン）と呼ばれるスモールサイズカートリッジ、そしてフィルムのコマを円周状に配したディスクカメラシステムなどを開発。そのすべてが商業的に成功したわけではないが、写真という旧来のメディアに常に新風を吹き込んできた。

しかし、時代はデジタル。レコードがオーディオＣＤに取って代わったように、アナログメディアの代表選手のような写真も、デジタルへの変容を迫られていたのである。

ここまで聞いて電子スティルカメラを思い浮かべた人もいるだろうが、あれは実はアナログ記録で解像度もさほど高くない。実用的な解像度でデジタルにするとデータ量が膨大になってしまうのだ。

そこでコダック社はＣＤメディアの記憶容量に目をつけ、独自のＹＣＣフォーマットによって35mmサイズの画像が100枚（フォトＣＤマスターの場合の最大値）入るようにしてしまった。しかもこの100枚というのは、個々の画像についてインデックス用の128×192ピクセル（ピクセルはピクチャーセルの略で、画面で言えばドット数と同じものと考えてよい）から印刷にも使えるハイビジョンの４倍の解像度のものまで５つのサイズを1組として100組という意味である。

さらにプロ用としては、70mmや４×５インチ（通称「しのご」）といった大判サイズのフィルムにも対応し、最大解像度もハイビジョンの16倍の4096×6144ピクセルまでサポートされたプロフォトＣＤマスターも用意される。

サーマル（熱転写）プリンタによる出力を見ても（このページにあるサンプルのように）写真の紙焼きと比べても見劣りせず、ＤＴＰや商業印刷の画像データとして十分使えるクオリティを持っていることがわかるだろう。

また、普通はビデオ端子のあるテレビにつないで映像を楽しむことになるが、ここにもコダック独自のカラーマッチング技術がいかされ、ＲＧＢ、ＮＴＳＣ（ビデオ）、印刷のすべてにおいて可能なかぎり色合いが一致するような配慮がなされている。

●マルチメディア的用途にも対応

もちろんフォトＣＤの用途は、単なる電子写真アルバムにとどまらない。この他にも――

・フォトＣＤポートフォリオ：テレビ画面への出力を中心に、たとえば400コマの画像と30分の音声を組み合わせて対話型のプレゼンテーションができる。

・フォトCDカタログ：約6000点の画像をカタログ式に収録し、簡単な音声もつけてデータベース的に利用可能。

・フォトＣＤメディカル：レントゲンやＣＴスキャン画像を収納した電子カルテとして利用される。

――という応用フォーマットがあり、マルチメディア的な利用法にも十分対処できるのである。

たとえば、ビデオやスライドの代わりにフォトＣＤポートフォリオを使って、２人の出会いからゴールインまでのショートストーリーが結婚式で流されるということも考えられるわけで、非常に身近なメディアになる可能性を秘めているのだ。

●成功のポイントは従来技術との接点

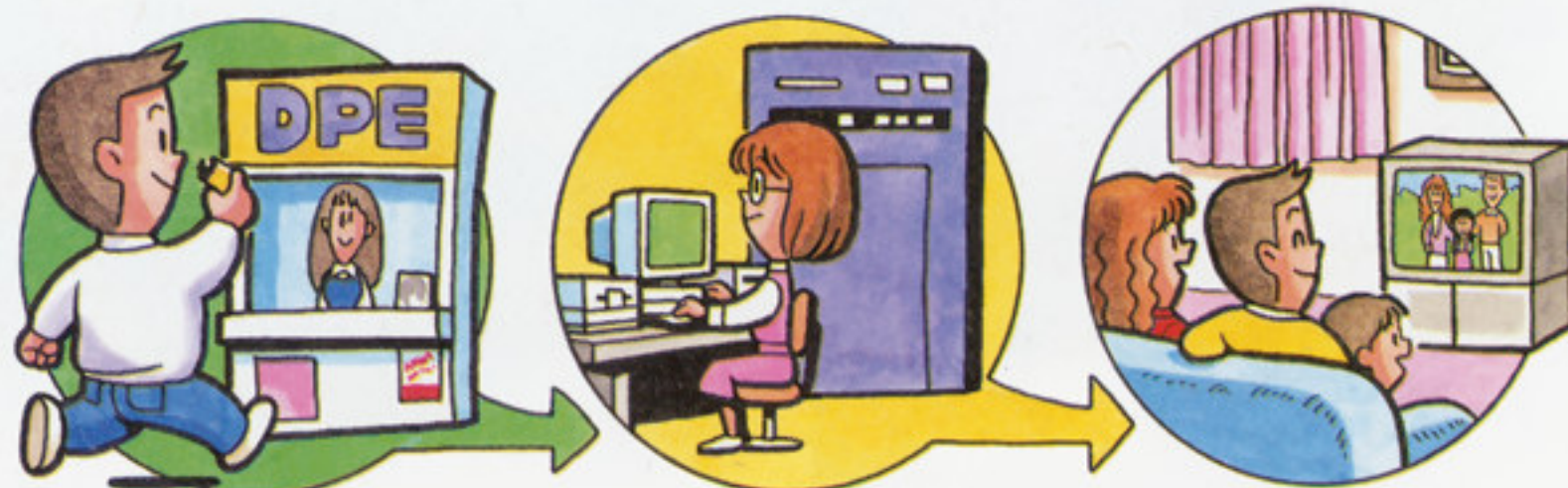
さて、これまでのいわゆるマルチメディア的なＣＤメディアの欠点はソフトがそろわないことだった（将来的には色々な意味で改善されるだろうが…）。それは、開発環境の問題などもあるが、やはり既存の技術や才能をそのままいかせるような仕組みになっていないところがネックになっていると言える。

オーディオＣＤの成功はひとつには、レコード産業が持っていた機材やノウハウがほとんどそのまままいかせたことにあった。

同じようにフォトＣＤを作るには、世界中に何百万台とあるカメラがそのまま利用できる。そして、町の写真屋さんにフィルムを持っていけば１週間内外でフォトＣＤになって戻ってくる。価格的にも書き込み用のＣＤを1000円で買い、１コマあたり60～80円の処理料と１回あたり500円の手数料（コマ数とは無関係）を払うだけの手軽さでできてしまう（容量が一杯になるまで、何回でも追記できる）。あとは69,800円からあるプレーヤーを買うだけだ。将来的にはMEGA-ＣＤでも読みだせるようになるかもしれない。

というわけで、普及のための下地がそろったフォトCD。自分だけのＣＤメディアが作れる時代になったのだ。

コダック社のフォトＣＤプレイヤー。もちろんふつうの音楽ＣＤを聴くこともできる。

ＣＤデータを印画紙に出力した一例。フィルムからのプリントと見分けがつかない。

BEEPLE LAND びーぷるランド

お正月は、みかん持って、こたつにもぐり込んで、メガドラで遊ぶ。動かないって幸せ〜。あっ！ ソフト買い忘れてた。2日からやってるお店どこ？

●私が愛用している「メガブラスター」は、大きすぎず小さすぎずのお手ごろサイズの本体に、小刻みに動かすことのできる十字ボタン、そして指先の微妙な操作に反応してくれるＡＢＣボタンがついていて非常に使いやすいです。デカすぎて、思いどおりに反応してくれない付属パッドを使っていたときにはまったく歯が立たなかったアクションやシューティングでも、かなり良い成績を出せるようになりました。やはり同じゲームをする以上、これはうれしいことです。耐久性にやや問題がありますが、こういう工夫されたものが、標準でついているといいですね。

（神奈川県・津田仁・21歳）

●ハガキよりも大きいメガドラパッド。確かに他のものに慣れると使いにくいようです。最近はユーザーの年齢層も広がってきたし、それぞれの年齢に合ったパッドを発売する時期なのではないでしょうか。バリエーションを加えるという点からもぜひほしい。

ただし現状のパッドの形はすごくいいと思う。大きさに慣れると、手のなかにうまいぐあいに収まり、なかなかしっくりとくる。スタートボタンの位置さえ変えれば、いいデザインだけどなあ。

（大阪府・森川俊昭・16歳）

今月の論

私の理想のパッド

感触が伝わるところだけにゲームの楽しさに与える影響も大。さてどうすれば…

●ひと昔前誰もがやっていた、あの「ゲーム＆ウオッチ」。角ばった形をしてたけど、全然手が疲れなかった。そこであのままコントロールパッドにしてはどうだろうか。１Ｐは「ファイヤー」タイプ、２Ｐは「ボール」。用途や気分に応じて「ジャッジ」や「マンホール」などなど、バラエティー豊かなものがそろえば、気分はもう'80年代。セガさんだってLCDゲーム出してたんだから、がんばれ！

（静岡県・サバンナ・21歳）

●理想は、プレイすること以外に気を使わせないことだと思う。自分の思いどおりに操作できないのではストレスがたまるだけだ。そういう点からメガドラパッドには改良の必要性がある。あの形状と大きさは手の小さな子供には使いづらいと思う。十字ボタンが操作に対して均等に入らないのもいただけないし、３つボタンの位置も良くない。対角線を結ぶところに４つ配置するのがいい。あまり他機種では使いにくさを感じたことがないので、ニーズに合ったものが出ることを望む。

（群馬県・関浩昭）

●今までいちばん手にしっくりときたのはファミコンのコントローラーでしたが、メガドラやスーファミのものになじむと、小さく感じてしまいます。特にアクションやシューティングなどは、握ったときに、ある程度ガッシリとした感触が必要であり、いわゆるパッド型は、その手のソフトが多いメガドラでは辛いのではないでしょうか。家庭用機には少々かさばる気もしますが、やはりアーケードからの移植も多いことですし、ゲーセンコンパネ型のコントローラーを付属させてもいいと思います。シミュレーションゲームなどはマウスの方がふさわしく思えるので、どっちつかずのパッドを思いきってハッキリと分け、両方標準装備するぐらいの試みがあってもいいのではないでしょうか。

（埼玉県・ＳＴＥＬＬＡ）

●私は主要マシンに触れてきたが、いちばんプレイしやすかったのはスーファミのコントローラーだった。ＰＣは小さいし、形も長時間やりづらい。ボタンも２つしかないし。メガドラのパッドは人間工学を基に決めたそうだが、大きいのは難点だ。成人の私がそう思うのだから、小、中学生ユーザーにはさぞかしプレイしにくいことだろう。SFCのはとにかく手にちょうど良い形と大きさなのだ。また使いづらいと思われたＬ・Ｒボタンもそれほど悪くない。あれがメガドラにもあれば便利だと思う。レースのギアチェンジとか、ブロック崩しのようなパドル操作のゲームでは重宝する。

私の理想は、ＭＤパッドをもうひとまわりコンパクトにしたサイズで、人差し指の当たる部分にボタンを設け、さらに連射のＯＮ・OFFスイッチを付けたものだ。この程度が、家庭用機にはちょうどいいと思う。

（香川県・篠原一太・25歳）

3月号のテーマは

堪能できましたか？

ソニック2スタッフへのメッセージです

──「家庭用であっても、頑丈な鉄板でできたものを付属すべきだ」なんていうのもあったけど、ほとんどが、ＭＤパッドへの不満だけで、斬新なアイデアはあまりなかった。全体的には、やはりスーファミのコントローラーに対する評価が高いようだね。あれもファミコンの経験が生かされたもの。同程度の蓄積をもつセガさんには、次回こそ、多くの人に絶賛されるパッドを作ってほしいよね。

USER'S VOICE

ギョーカイに!ゲームに!いいたい放題

ギョーカイに!

●コナミさん、「メガドラユーザーは他の機種も持ってる方が多いでしょう」(11月号P.98)とのことですが、それは違うと思います。たとえば私のまわりでは、そういう人は2人しかいません。残りはみんな、スーファミ発売前の〝次世代マシンの混乱期〞に将来性とセガの反骨精神を買って、メガドラを買った人ばかり。他に持ってるといえば、ファミコンぐらいです。SFCなどに名作が移植されて行くなか、いつかはコナミが参入し、「パロディウス」や「ツインビー」、「スナッチャー」「メタルギアII」といったビッグタイトルがメガドラの画面を爆走する日を夢見ていたのです。そしてついに……なのにこれでは何か差別のようだ(個人的にT.M.N.Tは期待してるけど)。コナミのオリジナルの実力はMSXで知っています。いまさらと言われても、我々MDオンリーのユーザーはオリジナルはもちろん、移植大作も待っているんです。さらに「コズミックウォーズ」などのバージョンアップ移植で、ああ、メガドラユーザーで良かった!!という気持ちを他機種のユーザー同様に味あわせてください。

(埼玉県・赤点博士・19歳)

●私が初めてセガと出会ったのは小学校5年生のとき。あの頃から8年が過ぎ、やっとセガにも春が来たような気がします。マークII時代、ソフトも少なく「ザクソン」「スターウォーズ」「ズーム909」など、ほとんどのものを買いあさりました。ファミコンユーザーからはバカにされましたが、くじけませんでした。マスターシステム時代は、中学校でユーザー仲間が15人ほどでき、ソフトの貸し借りをし、セガも「ファンタシースター」など当時では大容量の作品を出し、業界の先端を走っていたと思います。そして3年前、とうとうメガドライブというすごいマシンが出た。最初は「おそ松」や「スペハリ」しかありませんでしたが、いまではPCエンジンも抜く勢(いきお)い。それはクライマックス、ソニックやメサイヤ、ゲームアーツなど強力な戦力のおかげ(昔はセガだけだった)だと思います。これからもセガを応援していきます。

(福島県・大久保仁・18歳)

●スーファミユーザーだった私から。SFCユーザーは1本が1万円近いソフトを、ディスカウントショップで15〜20%引いてもらって喜んで買っている(私もそうだった)。そのなかにはクソゲーも……。スーファミの世界ではクソゲーでも高いのだ。私がバカだった。日本人は高いと良いものだと思ってしまうところがある(くどいようだが私もそうだった)。しかし今日のブランド衰退(すいたい)を見て目が覚めるだろう。安くて面白いメガドラ、万歳! メガドラ買ったよ!

(東京都・目覚めたユーザー・26歳)

●ゲームアーツさんから私宛に手紙が届きました。内容は以前BEメガで募集した「LUNAR」の感想文に対する返事だったのですが、読んでいくうちに嬉しくなってしまいました。というのも内容が私の書いたことについての返事だったからです。普通、メーカーさんに手紙を出しても、返事は返ってこないし、あってもコピーの文章と新製品案内だけ。それだけでも大変でしょうに、個人個人に返事を書くというユーザー思いの仕事をしてくれるのは、簡単にできることではないと思います。それに対し、私はゲームアーツさんに失礼な手紙を書いてしまったと反省しています(ほとんど文句だった)。返事を書いてくださったサポートの方にお礼を申し上げたいと思います。これからもほんとうにがんばってください。

(千葉県・吉田昌永・20歳)

ゲームに!

●「バハムート戦記」の真のエンディングはすごいの一言。これほどまでのストーリーがこのゲームにあったのかと感動してしまった。とても長いエンディングだけど、一見の価値アリだ。僕は開発者に拍手を送りたい。そしてこれを発見してくれた水野君にも。続編はぜひMEGA-CDで作ってほしいな。

(福島県・テール命・18歳)

●デキは少々覚悟のうえで買った「パトレイバー」。デモが映画仕立

イラスト

埼玉県・芽たくみ(21)

大阪府・こおりやん(21)

静岡県・支配羅騎(15)

大阪府・どごら(15)

埼玉県・けー太君(16)

●ランドストーカーを3歳の息子の前でプレイしていて、おばけきのこのラフリップスやおばけみみずラルバが出てくると、彼は悲鳴に近い声で、「ひぇーっ出た〜っ! 出たー」と叫びまわるため、ゲームに集中できない私はイライラの毎日です。(大阪府・村松こずえ・29歳)●12月号の寺本慎一さんへ。子門真人さんの「仮面ライダー」関係の歌が1曲だけとは何ごとですか! 彼は「ライダー」で6

てになっていたり、押井氏が参加してるだけあって、会話がアニメのノリになっているのはGOOD。しかし絵も字もファミコンなみのうえに、画面転換にメガドラとは思えないくらい時間がかかる。ダンジョンでのワニ相手の戦闘以外は無意味でストレスがたまる。敵はランダムで出現するし、HP情報もなく、戦闘に嫌気がさしてしまった。最後のSHTも簡単で、苦手な私でさえ5発で3機を倒せてしまうとはなにごとか！　ストーリーも短かった。もう少し掘り下げれば面白かったのにね。パトファンの私には悲しい……。

（大阪府・日本豪子・31歳）

作ってもらおーぜ ファンタシースターMD

●Ⅳの発売に伴い、ぜひ「ファンタシースター」をやってみたいというユーザーも多いと思います。

失礼とは思いながら、「ソフト（プログラム）の内容はそのままで、メガアダプターなしで直接メガドラスロットに入るカセットを作ってほしい」とセガさんに手紙を書いたところ、親切なお返事をいただいたので、読者の皆さんにもお知らせします。

それによると、カセットの価格は3倍、注文数は5千～1万個単位になるそうです。つまり最低でも1万円以上のカセットが、1万本は売れないと、セガさんは作ってくれません。だからこれを読んでいる大富豪の人、1億円持って、問屋さんに注文してくれませんか。

（愛知県・野村雅人・29歳）

――ならば、1万円出しても絶対買うぞ！　というハガキを1万通集めたら、メガドライブバージョンは実現するかもしれない。編集部企画として募集するので、賛同してくれる人は、ＰＳＩへの熱い思いを書いて、送ってほしい。

●バトルマニアファンよ、喜べ。私がビック東海に問い合せたら、次のような書面が届いた。

（埼玉県・続編作って会長の稲沢）

――嬉しいよね、こういうのって。「2」の制作も発表になったぞ。前作を凌いでくれるよう声援しよう。

がんばれ「ラングリッサー2」

――先月号でお届けした、「ラングリッサー2」発売促進計画を読んだ読者から、たくさんのメッセージが寄せられている。もちろんすべてメサイヤさんに届けているが、その一部を紹介したい。

●このページを読んで、何か暗い気持ちになりました。サードパーティーの状況が良くないとは聞いていましたが、MDで秀作をリリースし続けているメサイヤですらこうとは。今後のラインナップが不明だったのでもしやと思っていましたが、新作どころか、撤退するかどうかというところだったのですね。私が期待しているMDでの「レイノス」の続編や「スタークルーザーII」も夢になってしまうのでしょうか。

これらの作品や「ラングリッサー2」が現実のモノに近づくのなら、ユーザーとしてできるかぎりの協力をさせていただきます。つまり予約をし、ソフトを買い、作品の面白さをまわりに伝えるなどです。営業で売るということがあまり頼りにならない以上、この試みを現実的に実行して、メーカーとユーザーの間に新たなつながりを築けたら最高だと思います。

（大阪府・竹内啓介）

●「ラングリッサー2」の発売を心待ちにしている者です。メガドラを購入して以来、はじめて続編がほしいと思うほど、のめり込んだゲームです。何度プレイしても飽きのこないストーリーや、明確なキャラクターなど、どれをとっても完璧なゲームでした。

前作は価格以上のデキだったので、値段が高くなろうが絶対買いますから、メガドラしか持っていない私を見捨てないでください、メサイヤさん！！

（大阪府・森本禎之）

●他誌の記事では来春にも発売されそうな感じだったのに、本当はまだ企画の段階だったなんてとてもショックです。

続編というのは、ユーザーの期待も相当なもので制作サイドも大変だと思います。が、この2本目で良質のソフトを出せば、ユーザーは「ラングリッサー」をMDのなくてはならない、定番ソフトだと思うようになるんじゃないかな？　そして、メサイヤの看板ソフトにもなると思うんだけどなぁ…。素人考えかな？　期待してますよ。

（兵庫県・岡本也寿子）

――みんなの声がメガドラを盛り上げるはず。さらに募集するぞ！

新潟県・タカ(17)

福岡県・土岐浩文

愛知県・三谷真司(18)

千葉県・睦智かぐや(17)

大阪府・MINO

大阪府・守谷T教授(25)

曲、「V３」で3曲、「X」で2曲、「アマゾン」で9曲を歌っています。（兵庫県・湊伸矢・20歳）●ゲームギアを盛り上げるためには、やはりカプコンさんのビッグタイトルしかない。メガドラは「大魔界村」で売上げを伸ばし、MEGA-CDも「ファイナルファイトＣＤ」で売れるだろう。そしたら今度はG.Gで「ストII'」だ！！　あっ容量が足りないから無理か…。頑張れG.G。（香川県・谷本綾平・14歳）

思わず唄ってしまいましたヨヨヨヨヨヨヨヨヨ

やっと「レンタヒーロー」以外のゲームの歌詞を紹介できるぞ。しかも2本！ さあ、元気よく唄いまくろう。

跳ねろアーサー～カマドウマのように～

作詞：北海道 Bloody.N(23)

（「大魔界村」1面のテーマで）
デロデロデロデロデン　デロデロデロデロデン
始まるぞ　始まるぞ
そーら　そーら　恐怖の始まり
吹く風がサワサワサワふるえてる
死神がシャリシャリ鎌をとぐ
静けさ破って悲鳴が響くよ
オドロンロン　オドロンロン　オドロンロン
処刑が始まる
ワー　鎧つきやぶり　皮をひきさいて
肉はズタズタ　アーサーはすでにホネホネ
（ここから1面ボスのテーマで）
ホー　よくきたぁ　ほめてやるぞ
死のショーの始まりだ　攻撃だぁ
アーサーお前はパンツ1枚
わが力思い知ったか
戦いはこれからだ　反撃だぁ
シールダーお前はマヌーなやつだ
連射連射ナイフ連射
（面クリアのファンファーレで）
I'm a Greater Winner Winner ピロッ

評　「大魔界村」とは、懐かしいゲームですね。作詞者いわく〝人に聞かせると100%脱力させる呪歌〟とのことですが、本当にそうですね。最後の「ピロッ」が、腰くだけでグッド。

ドラゴンクエストの歌

作詞：東京都 釜堀穴郎(21)

（「ドラゴンクエスト」のオープニングテーマで）
ドーラゴーンークーエースートー
オーオオーオ　オオオオーオー
オーオオーオーオーオーオー
オオオオーオオオオーオーオーオー
オーオオオオーオ
オーオーオオオオーオーオー
オーオオオオー　オオオオーオーオー

評　穴郎くん、これはメガドラ専門誌ですよ。しかもこの、歌詞といえない歌詞……。でも、誰もが気軽に口ずさめるので、大ブームが巻きおこりそうですね。当然ながら、ウソです。

メガドラ恥ずかシーン

実際にマネしたくないゲームキャラのポーズをあえてマネしてみたら……これを実現したのが右の写真。どうです、この、モデルさんたちのイヤそうな表情！ これぞまさに恥ずかシーンの真髄なのです。さあ、みなさんも恥ずかシーンの情報だけでなく、みずからそのポーズをマネしたスナップも送ってください。全国の笑い者になるチャンスですヨ！

シャドーダンサー（セガ）

忍術を唱えてるように見えないことはないけど、手の形とか足の曲がりぐあいがかなり情けないデス。

こんなに恥ずかシーン

クルードバスター（データイースト）

円盤を投げるザコキャラのポーズ。一見かっこいいようだが、実際にマネしてみると……うひゃあ。

こんなに恥ずかシーン

びーぷるびんびんトーク

●最近のメガドラユーザーはソフトにやたらとうるさく注文をつけるので、ここらで「ソード・オブ・ソダン」と「おそ松くん」をセットにした「メガドライブ プラス2」を発売してみてはどうだろうか？ これなら次にどんなソフトを買っても楽しく遊べるだろう（子供をゲーム嫌いにしたい親にも売れる）。

（大阪府・買取値は30円・22歳）

●ぼくの考えた理想のパッド
〝おっぱいパット型パッド〟

パッドの材質はシリコンで、手ざわりは本物に近い。サイズもA～Eまであり、好みに応じて選ぶことができます。

これはゼッタイ売れる!! でも取り扱うことができるのはアヤシイお店だけだったりして……。

（千葉県・栗原章・17歳）

――「ジョイスティックも考えている」だって？ マズーイ！

●3,000円の滋養強壮ドリンクを買って家に帰る途中、ビンを落としてしまい、ガチャンという音が……。その瞬間、眠気が一気にふっとんだ。さすが3,000円、きくなあ。

（静岡県・営業マン・21歳）

BEメガフォーカス

さて、右の写真は何を撮影したものでしょう？ パッと見はシンプソンズの人形とターミネーターの首の模型だけど、じつはこれ、両方とも外国製のジョイスティックなんですねえ。このほかにもバットマンやエイリアンタイプがあるぞ。海外旅行のお土産に、ひとついかが？

来年以降、日本でも販売予定があるとかないとか。

人間工学に基づいたデザイン……なわけないか。

――このコーナーの構成に、謎の東洋人を起用してから早くも3回目。あやしさがどんどん増してるけど、みんなの感想はどうかな。さ～て、年末年始のお休みだあ。ゆっくりメガドラで楽しみつつ、作詞活動(？)と、思わずマネしたくなっちゃうキャラクターでも探してみない？ もちろん、論やいいたい放題へも意見をぶつけてくれ！ 長文の投稿を覚悟して待ってるからね。じゃあまたね。

ひとことfromびーぷる

●MD（ミニディスク）というのが出ましたね。メガドラ（MD）のことも少しは考えてほしいと思いませんか？
（福岡県・ショウジ・15歳）

●久しぶりにＭｋⅢの「ファンタシースター」をやった。そして次の日、タイロンを救いに行こうとしたら……バックアップ電池が切れていた。どうやって取り換えるの？ 誰か教えてー。
（千葉県・グリピー・17歳）

●ランストをやってメガドラ本体付属パッドの偉大さがわかったぜい！
（奈良県・セイイチ・15歳）

●メガドラのグラフィックエディタ（マリオペイントのような……）は出ないのかなー。子供の色彩感覚を育てたいのよー。父親だけゲームしてると妻に怒られるんでね！
（宮城県・ヤスシ・33歳）

●ソフトの発売日が月ごと延びていくのは、馬の目の前にニンジンぶらさげているみたいで腹がたつ。
（兵庫県・ジョウタ・16歳）

●セガ・ファルコムの矢野取締役は桜金造とまちがえられたことが今まで17回あるらしい（うそ）。
（愛知県・タカオ・18歳）

●大学合格記念、MAGA-CD買ってルナにサンダーストーム、自己中心派２、ROMでもランスト、ソニック２。時間がない、金がない、まだ合格していない。
（大阪府・ダイ・19歳）

●WONDERMEGAがほしいけど、60,000円（値引いて）もあったらスタジャンがほしい。ゲームは大の大大好きだけど、ほかにもしたいことはいっぱいあるのです。原チャリ（ホントはZXR 250がいい）と免許もほしいし。パソコンだと、自分から楽しめるところがあるだろうけど……。やっぱり高くて買えません。でもWMほしいよー。
（富山県・サダトシ・18歳）

4コマまんが劇場 MDくん

千葉県・中村勇一郎（19）

海外からの第一報に“his”の文字が…。その後しばらく編集部一同が悩んだのは言うまでもない……。

12月号のゴメンナサイ

●ｐ.38 NEWS記事中、MEGA-CDカラオケの発売が11月18日となっていますが、12月18日の誤りでした。
●ｐ.112ソニックグッズ紹介の記事中、アサヒアクアV　セガ・ソニック缶300」とありますが、「350」の誤りでした。
●ｐ.80ランドストーカーの記事中、フレイムガードとあるのは、フレイムブーツの誤りでした。
関係者のみなさまにたいへんご迷惑をおかけしました。

OH NO

びーぷるランドへの投稿は……

論	●３月号のテーマは「ソニック２スタッフへのメッセージ」です。単にゲーム内容の感想だけではなく、ソニック２に関わったすべての方々（例えば、発売前の宣伝や、イベント担当者など）への意見や感想、お礼を募集します。今月のMD君のような意見でもＯＫ（？）。ハガキに400字程度にまとめて送ってください。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG. G. も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もいいですよ。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだから、ふだん言えないようなことも載せられるぞ。
びんびんトーク	思わず唄ってしまいました……メガドラのゲーム中に流れる曲の歌詞を募集するぞ。題材は自由。 メガドラ恥ずかシーン……メガドラゲームに登場するキャラの恥ずかしいポーズを紹介するコーナーだ。何のゲームのどのキャラのどういうときのポーズかをくわしく書いて送ってね。そのポーズに対する自分の感想や、そのポーズを真似た写真も同封してくれると担当者としては嬉し恥ずかしだ。 そのほか、身のまわりであった面白い話や１発芸、はたまた新しいコーナー案なんかも待ってるよ！
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。初投稿者大歓迎だ。味のある作品を待ってるよ。

4コマまんが「MDくん」キツイものからほのぼのネタまで、ＭＤくん＆ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者の全員の中から抽選で
●お好みのソフト……３名
●特製テレフォンカード……10名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行ないます。

11月号プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
滋賀県・荒井勇夫、東京都・遠藤栄治、埼玉県・沢野渡、千葉県・矢部幸夫、茨城県・本田広志
群馬県・金子学、神奈川県・黒川修一、山形県・笹山陽一
埼玉県・吉田大介、東京都・内山仁
大阪府・大村直樹、京都府・榊原大介、山形県・山口信正
新潟県・久木孝司、神奈川県・中田治
千葉県・寺田浩介、静岡県・石井靖、熊本県・藤井龍一
宮城県・森崎富雄、栃木県・古屋真由美
石川県・小林昌晃、広島県・宍戸弘之、鳥取県・早川憲二
奈良県・大谷崇、高知県・横山修一
三重県・高村文雄、鹿児島県・竹内健吾、福島県・小暮勇樹
埼玉県・大槻潤一、東京都・中島拓也
②お好みゲームギアソフト（5名）
東京都・山崎正樹、東京都・吉岡万里子、山梨県・川口昌也
青森県・山本圭、兵庫県・松島優
③ソニック「バルセロナオリンピック」バッジ（10名）
長野県・清水秀樹、茨城県・長谷川良子、和歌山県・森川美紀
山口県・林直人、神奈川県・石山武和
長崎県・田辺明栄、大阪府・藤原英雄、大阪府・渡辺知則
岩手県・菊池憲一、群馬県・深堀浩平
④カゼUFOキャッチャーぬいぐるみセット（3名）
福井県・浜田悟、大阪府・川口敏広、千葉県・大杉誠司
⑤「JEF UNITED」オリジナルTシャツ（3名）
新潟県・神田哲裕、広島県・三原辰司、宮城県・戸田雅彦
⑥（株）ソニックステッカー（10名）
埼玉県・大野宏幸、石川県・田中健一、群馬県・高橋真也
東京都・飯野勇二、長崎県・橋本弘樹
北海道・斉藤晴美、兵庫県・太田慶一、大分県・山本恵理
神奈川県・高島裕之、千葉県・山形龍太

あてさき 〒108東京都港区高輪２－19－13ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク㈱『BEEP！メガドライブ』編集部（○○○○○コーナー）係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント：ソフト：静岡県・石川洋明、福島県・江島和秀、埼玉県・坂本勇二：テレカ：埼玉県・斉藤美紀、大阪府・郡山晋一、大阪府・守谷健、静岡県・杉崎泰史、愛知県・三谷真司、北海道・中野繁雄、愛知県・野村雅人、香川県・谷本綾平、埼玉県・岡隆史、大阪府・村松こずえ★読者レース当選者：東京都・佐伯浩延、神奈川県・大崎孝司、大阪府・横山健二郎、栃木県・牧野圭仁、岡山県・大沢成志

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
㈱ソニック

やったね！ シャイニング・フォース外伝 完成

それが起こったのは、秋も終りに近づいた11月の初めだった。彼の会社は、新宿御苑にほど近い新築のオフィスビルの５階にあるのだった。雨が小刻みに降り続く月曜日。窓の向うに見えるオフィス街には、もうすでに灯りの点いている窓はない。

新宿とはいえ、真夜中ともなると何が出てきてもおかしくないほどに不気味な無人の廃虚と化すのだ。「あるるるるる一……」

高橋（秀）は、物哀しげで切なげに一声鳴き上げた……。田口も小寺も、まるでその声に呼応するかのように続いて鳴いた。「あるー　あるるる一……」高橋（秀）は、パラメータを作った苦しみと、モンスター配置の辛さを思い出してまた鳴いた。

「オーイ！　オイオイオイオイ」

田口と小寺は、自分たちで見つけたバグを潰すプログラマーの習性を呪ってまた鳴いた。

「あるるるるる一……」沼屋は、思考ルーチンを作る辛さを思い出して一声鳴いた。

「うへへへへへー」（こっ、怖い）

山本は、にやにや笑っていた。

それは、それぞれがＳＦ外伝の完成した喜びの声でもあった……。

というようなわけで、ついに！ＳＦ外伝が完成しました。今回は、以上のディレクター、プログラマー以外にも、キャラデザの梶山君、グラフィックの新倉君、他弟子たち、多くの外部スタッフの協力によって完成することができたわけで、改めて感謝したいと思います。

しかし、いくら言ってしまった手前とはいえ、この短期間であのボリュームのゲームが完成してしまうとは……ビックリ！　正直いって、驚きなのです。しかも、その完成度が半端じゃないときているのですから２度ビックリ。

ゲーム業界広しといえども、開発効率の点では、間違いなく日本一ではないでしょうか……。

しかし、我々の場合はこれが終ったからといって、のんびりしているわけにもいきません。何せ！新作予定が目白押しなものですから、ゆっくりしていると後に控えるタイトルを落としかねないのです。あーあ、いつになったら楽になることやら。

せめて、ウィンターCESに行って命の洗濯をしてこよっと。最後に「このゲームは絶対に面白い！」

ホッ

くつろいでます

●お弟子さんからもひとこと●

弟子でし！　今回、私はマップデザインを担当させていただいたのですが、とにかくマップをデザインすることが、楽しくてしょうがない毎日でした。人生における生きがいを見つけたっていうんですか、普段ゲームやってるより面白かったですよ。

弟子１ 清水秀二

今回の外伝で初めてスタッフロールのスペシャル・サンクスに名前を飾ることができました。しかし（ガーンのSE）僕につきまとう運命の死神…（？）。私事はこれくらいにして、とにかく、外伝を大勢の方に遊んでもらいたいですね。アミーゴを探してちょーだい。

弟子２ 玉井弘起

「SF外伝」、やっと完成いたしました。この「外伝」、外伝とついていますが、外伝にあらず、（何のこっちゃ）「フォース」の続編にあたります。だから面白さは保障つきです。自分らもやっと休養をとることができ……えっ？　外伝２？　ヒーッ！

弟子３ 新倉竜也

田口・道玄の格言道場

開発中のオアシスといえば、会社の冷蔵庫。ヤクルトタフマンにもお世話になりました。

これが開発だ！

田　どうも、田口です。
道　私が渋谷道玄だ。
武　でへへへ、武内基朗でーす。
田　道……。
武　外伝ついにできましたねえ、後は発売を待つばかり、と。
道　……つまみ出せ。
武　あれ？　ねえ、ちょっと、まだ話したいことが、あーっ。
田　どこから入ったんだ？
道　先月からずっといたのではあるまいな。
田　もう次の仕事に入っているからそんな暇はないはずだぞ。
武　いやあ、でもこのコーナーに顔出さないと落ち着かなくて。
道　おのれ！　また出おったな。
田　ほっとけ。それより葉書だ。誰かさんのおかげで先月ほとんど紹介できなかったんだからな。
武　そうそう、そういうことはきちんとやらないとまた苦情のお便りが来ちゃいますよ。
田　おまえがいうなっ！　大体何しに来たんだよ。フォース2も外伝2もまだ先のはずだぞ。
武　いやね、大した用事じゃないんですけど、この間引っ越ししたもんで、そのお知らせにね。
道　よしわかった。カミソリをごっそり送ってやるからありがたく思え！
武　それは助かるなあ。しばらくヒゲそるのに困らないや。
道　おのれ〜っ！　ヒゲもスネ毛も○○毛も剃ってやるーっ！
武　ひーっ！　ちょっと待った僕はそんな趣味はないよーっ！
道　むぉ〜て〜!!!
（バタバタバタ）←暴れる音
田　あーあ、ま、外伝完成記念だからよしととよう。うん。

論より消滅

東京都・庭野　文則

頭下げても値段下がらず

東京都・アツシ

ヒーローゲー死せどもギャルゲーは死なず

鳥取県・アジャパー・コング

プログラマーでてこい　—血ィ見るまでおさまらん

宮城県・ビバ　エンタープライズ

新入社員 岡田HANAKOのOL日記♥

アメリカはアップル社のパソコン、マッキントッシュのLcIIを買ってしまったために貧乏になってしまったOL岡田で〜す。

貧しいけど、とってもカワイイやつだから、やっぱり買ってよかった！　さて、今回はイラストがいっぱい来ててウレシイ。青森の絵里子ちゃん、絵はがきありがと！　スプラッシュマウンテンは、最前列で体験してきました。おなじみの栗原くん、私にはちゃーんと一緒に遊んでくれるカレがいるんだからね〜。へへ〜んだ。有給は、2月にハワイに行くときにまとめて取る予定。ゲームは会社で就業時間中に、というのがOLの基本よ。

青森県・佐藤　絵里子

千葉県・栗原　章

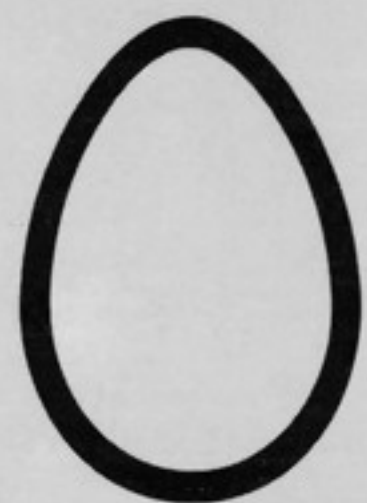
文句ある？

千葉県・栗原　章

●エンディング

今月のソニ通は、いかがでしたでしょうか？　存在の危機にあった（笑）お弟子さんのコーナーも、ちょっとだけ復活してみました。

もうすぐ「シャイニング・フォース外伝」の発売日！　おこづかいとゲームギアの準備はできてますか？　初めてプレイするユーザーさんも、もちろん前作のファンの方も楽しく遊べるように、いろいろと工夫＆苦労してますから、ぜひ遊んでみてくださいませ。

今回はお休みしちゃったけれど、発売間近の「外伝」や「シャイニング・フォース」などのイラストや感想などを、ソニ通マニアでどんどん紹介していきますね。それでは、また来月！

SIMS CO.,LTD.

シムス通信

12月8日(火曜日)発行 ©SIMS co., LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992

第000009号　月刊　編集協力『BEEP！メガドライブ』編集部

VOL.9

続報 『Vay ～流星の鎧～』鋭意開発中！「Vayモンスター応募」中間報告②

お待ちかね、「Vay～流星の鎧～」ユーザー参加企画の中間発表の続きだよ～。今月は先月の「住人編」に引き続いて、「モンスター編」で面白かったものをピックアップしてみたよ。

ちなみにモンスター係への応募は、住人への応募に比べて投稿数は少なかったけれど、1人で何枚も描いてくれた人も多くて、選ぶのがけっこう大変だったんだ。

では、ここではその中から数点を紹介してみるぞ。最初は、東京都の大江君。一瞬見たときはランドアーマーか何かかと思えたこの作品は、よ～く見たらモンスターとのことでした。でも、ていねいに描いてくれてるよね。

お次は、兵庫県の山路君です。なんだか、かわいいイラストだけど、細かい動きの指定まであってなかなか見やすいです。でも、コメントの中にあった「ゼリー味なので…」というのは想像してしまいましたよ（ゲゲ…）。さて、最後はいちばん手前、鹿児島県の出口さんの作品。何かぬちょーんっていう表現が妙にハマっていて楽しかったですよ。自分では「雑だ」とかいってますけど、もっとスゴイ人もいましたから（おいおい）。

……とまあ、とりあえず今回はここまでの紹介にしておきますけど、応募してくださったみなさん、本当にありがとうございました。「Vay」は今月号の紹介記事で見せているとおり、着々と進行中です。どうか期待しててくださいね。

◀鹿児島県・出口直子

▲東京都・大江元春

▶兵庫県・山路賢一

特報 「Junker's High」が変わる!! その名も「OUT RUN2019(仮)」 3月発売予定

あの「Junker's High」のタイトルが、「OUT RUN 2019（仮）」となる！

緊急特報！　12月25日に発売予定だった「Junker's High」が内容もパワーアップし、タイトルもアレに変わるのだ!!

その名も「OUT RUN2019(仮)」!!　いままでの「Junker's High」を、シムスが開発したメガドラ版「アウトラン」の未来版と位置づけ、それをさらにグレードアップさせた形でリリースすることになったわけだ。

発売日は来年3月の予定。すでに誌面で紹介されていた「Junker's High」以上に、内容を充実させるから、もうしばらく待ってるんだぞ。さあみんな、合言葉は「OUT　RUN 2019（仮）」。

大阪 東京 「Junker's High」ゲーム大会報告

東京会場の当日の風景。ちなみに入賞者にはソフトの引換券が贈られたのだ（いいなぁ）。

去る10月18日に大阪・上新電機で、また10月23日には東京・LAOXゲーム館において、「Junker's High」ゲーム大会（当時はまだタイトルは変わってなかったのだ）が盛況のもと開催されたのだ。当日は各会場ともに「カプコンのクイズ殿様の野望」も展示されていて、注目も集めていたけれど、レースの盛り上がりも参加者の人それぞれといった感じだったね。協力店の皆様も有難うございました。

前回のクイズの答え

今回はページの関係で4コマ漫画とクイズはお休みです（ゴメンネ）。前回のクイズの答えは②番、当選者は発表をもってかえさせてもらうよ。次号もヨロシク。

【シムス通信ハガキ大募集！】技術とユーモアでシムス㈱が送るシムス通信（略してシム通）では、最新ゲーム情報からあぶない情報まで提供する一方で、みんなのハガキを待っているのだ。イラスト、マンガ、一発ギャグなどなんでもOK。あぶない質問も受けつけているぞ。宛先は〒108港区高輪2-19-13NSビル3F「BEメガ・シムス通信」係まで。採用者には素敵な（?）プレゼントを送るぞ。

バーチャルで遊ぶ愉快な1ページ 第1回

時代はバーチャル!

企画／構成 YOJI MORISAKI

VRの次に登場するのはズバリ、これだ!!

さて、今回から始まったこのうさんくさいコーナー「時代はバーチャル」。ところで、いま流行りの〝バーチャル〟って、仮想現実などという言葉のみが先行して、あまり現実味が感じられないよね。このコーナーは、それいいように勝手に解釈して遊んでしまおうというものだ。でも今後どんなことをやっていくかは、わからない。

記念すべき第1回目は、ハイスピードなポリゴンレーシングゲームとして人気の「バーチャレーシング」の第2弾を大胆に予想してしまおう。

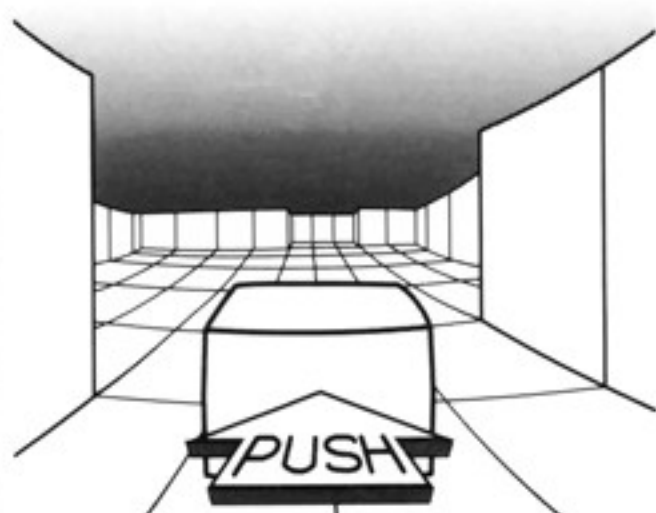
さてさて、いまの段階では実際にこんなのができねーと思うかもしれないが、何年後かにはこの企画を簡単に作ってしまう技術が開発される可能性は高い……でも本気にされても困るね。

●バーチャレーシング（セガ）

バーチャルもの最初の大ヒット作。次回作や変わったバーチャルが待たれる……。

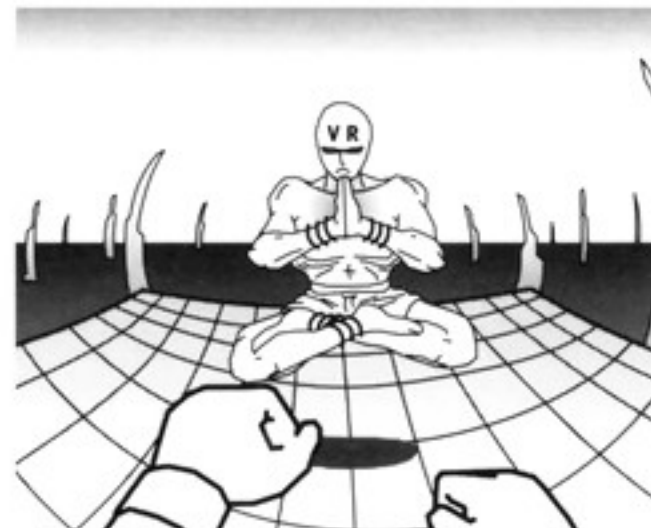
バーチャ細工であの名作、AM施設がさらに面白くなるぞ!

バーチャ・ウェアハウス・マネージャー

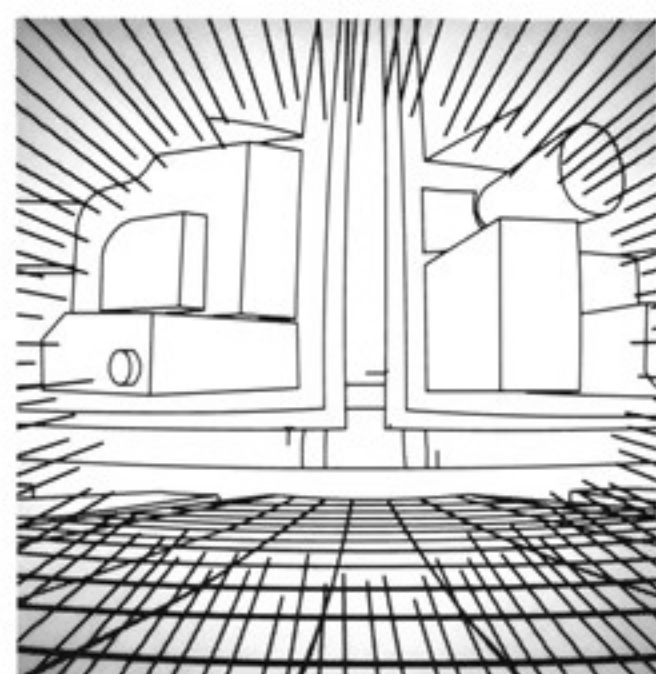
全機種制覇を目指す「倉庫番」がついにバーチャ技術搭載でアーケードに登場する。最大の特徴はグラフィック。じつは倉庫の壁や荷物など、すべてポリゴンで描かれているので、バーチャボタンを押せば奥行きのあるリアル3D画面にも変化する。もう1つの特徴は荷物を押すためのプッシュボタンに圧力センサーがついていること。そう、2周目からは荷物が重くなることで難易度が変わるんだ。

PUSH

面白度	★★★★
バーチャ度	★★★★
実現度	★★

ストリートファイターII' バーチャル

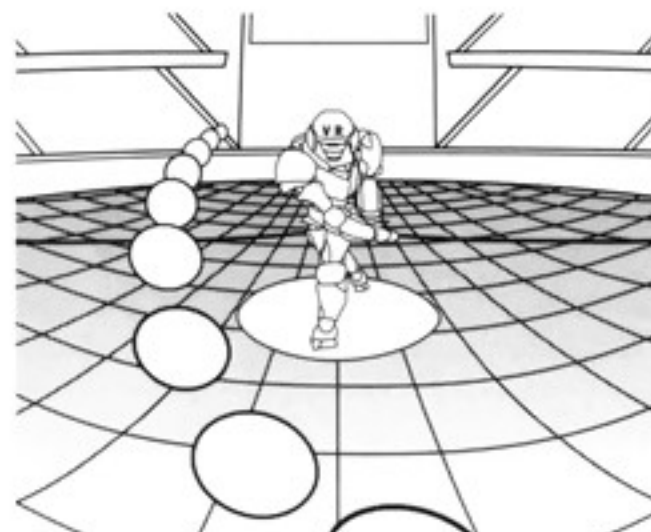
ストII'バーチャルはパンチアウトのように、キャラクターの目線から見た3Dに変更。波動拳やダルシムのズームパンチなどが拡大が迫ってくるし、ブランカの噛つきや本田のベアハックなどは、非常に気持ちが悪くてグッドだ。さらに筐体には、アクションゲームでは初めてR360を使用。春麗のスピニングバードキックやブランカのアタックなどの技では筐体の動きがモノをいうぞ。

VR

面白度	★★★★★
バーチャ度	★★★★
実現度	★

バーチャ・バンジージャンプ

プレイヤーはディスプレイをつけて2mの飛び込み台からダイビング。と同時に扇風機がONになり人間を空中に浮かす。その間、ディスプレイにはステージによって様々な風景が展開されるという仕組みだ。ステージは渓谷、海、サンシャイン60、東京タワーなど変化に富んだものになっている。手軽にスリルが味わえる逸品だ。

面白度	★★★
バーチャ度	★★★
実現度	★

バーチャ・バッティング 実名版

このバーチャ・バッティングは、ヘッドマウントディスプレイを使用することで野茂や桑田など実際のプロ野球のピッチャーと対戦することができる。これは単にディスプレイに有名投手が写るだけでなく、各投手のスピードや変化球のクセなどを克明に再現している。モードは単球種モードと試合モードの2種類。試合モードはキャッチャーと試合状況を設定し、実戦さながら臨場感が味わえる。

面白度	★★★
バーチャ度	★★★
実現度	★★

Welcome to Virtual World

このコーナーでは身の回りで起こったバーチャルな意見、体験、疑問、質問、このコーナーで取りあげてほしいことなど、ドシドシ送ってくれ。/
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク㈱ BEEP!メガドライブ編集部 バーチャル係まで

ジャムおじさんの

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥薬斎

熱筆新連載!!

TEXT by ジャムおじさん

今月から始まった読者の皆さんからの質問に答えるこのコーナーなんだけど、いきなり現在のTVゲーム業界が直面する大きな課題からスタート。少々真面目に考えてみたい。

> 今年の初めごろから、バブルが弾けたとか、不景気だとかよく耳にするんですけど、実際はどうなんですか？　ゲーム業界も景気が悪いんでしょうか？　ボクたちの生活自体はあまり以前と変わらないし、実感はあまりないです。ジャムおじさん、教えてください。
> （栃木県・水谷実・14歳）

超優良企業さえ、低迷が顕著になる時代

まず我々が実感する日本経済の動向についてなんだけど、質問にもあるように1990年代に入ってからは低迷傾向が継続している。たしかに、みんなが日頃読む新聞記事を見ても、超優良企業の代名詞であった松下電器が大幅な減益決算になるとか、日本ビクターが赤字に転落したとかの景気の悪い話ばかり目につき、不動産会社や建設会社の倒産件数も、戦後最高の水準にまで高まりつつある。

これには様々な要因が考えられるけど、経済専門用語でいえば、資産デフレ不況と呼ばれている状況によく似ている。つまり、土地や株式などの資産価値が下落することによって個人消費が冷え込み、企業は設備投資を控えてしまうので経済活動が縮小する不況ということだ。今回の不況は、これに加え国際化、自由化の流れに直面する銀行の収益基盤が不安定となり、金融システムの健全性が揺らいでいること、産業景気を牽引するエンジン的業種が見当たらないことから、本格的回復には相当な時間がかかるといわれているんだ。

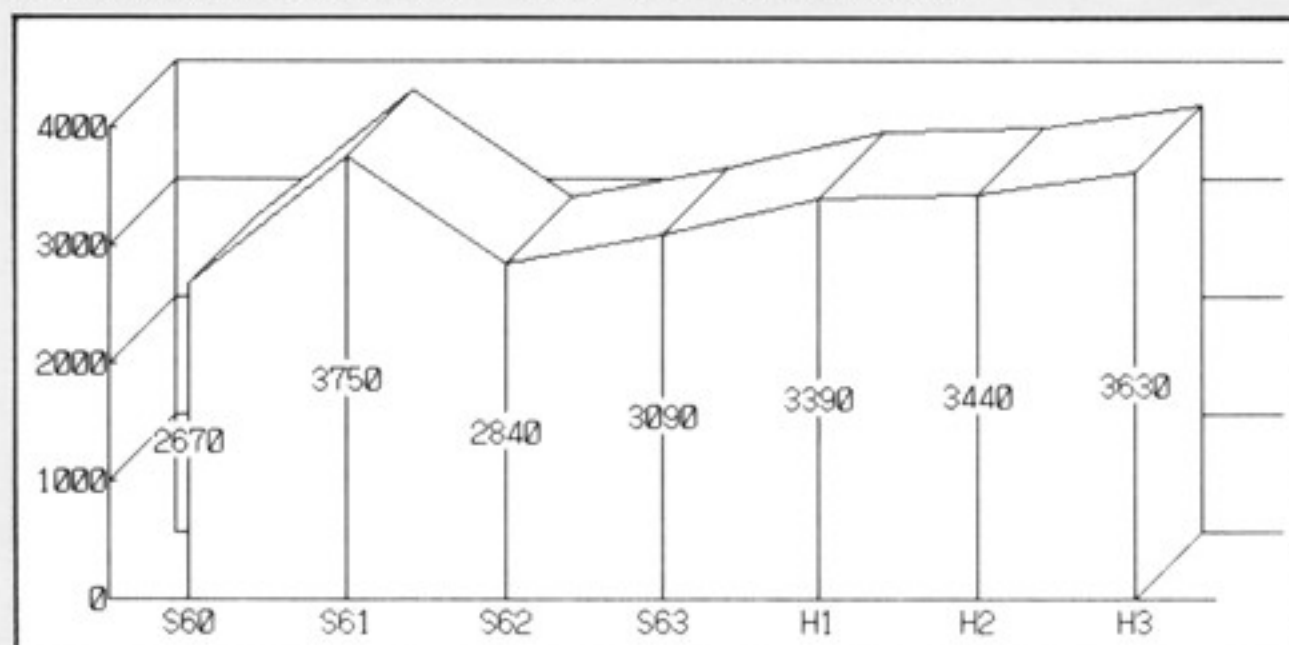
世界の子供たちに支えられるゲーム市場

バブル時代といわれた'80年代後半は、TVゲーム市場が急成長を遂げた時期でもあるわけだが、ラジカセに使いもしない機能を付加したり、60種類以上ものビールが販売されるなど、高付加価値化、多品種少量生産をメーカーが追いかけすぎた結果、消費者ニーズを見失ったメーカーの、利益追及による市場飽和が顕在化した。

ＴＶゲーム市場は、おもちゃ市場が伸び悩むなかで、安定的な成長が期待できる唯一の分野ともいえるが、目先の利益確保のため、バブル時代にメーカーが行った過ちを繰り返す、つまり求められてもいない機能や大容量化を追求し、ソフト価格を高くすることばかりに固執すると、いずれユーザーから見放される時期が来ることは間違いない。しかし、幸い多くのソフトメーカーは、販売ソフト数を絞り込み、１ソフトあたりのクオリティや販売本数を上げることに姿勢を転じているようであり、ひと安心といえるようだ。

いまや世界でもっとも日本の創造性が評価される分野といわれるＴＶゲーム産業だけど、任天堂、セガを軸とした激しい競争と世界的市場の拡大に支えられ、まだまだ力のあるソフトハウスが成長できるビジネスチャンスの存在する、数少ない市場であるといえる。

●近年の娯楽市場動向

	昭和63年	平成元年	平成２年	平成３年
娯楽市場（億円）	347,550	379,200	412,470	442,770
伸び率(%)		9.1	8.8	7.3

●ゲームソフトと同程度の市場規模の分野

ビデオソフト(レンタルを含む)	3,950億円
オートレース(ギャンブル)	3,420億円
カラオケボックス	3,770億円
アスレチック、ヘルスクラブ	3,360億円

平成３年度データより

●娯楽市場におけるゲームソフト市場の動向

S60 2670 / S61 3750 / S62 2840 / S63 3090 / H1 3390 / H2 3440 / H3 3630

（縦軸：0、1000、2000、3000、4000）

単位は億円

市場自体は縮小していないが、サードパーティーとタイトル数の増加により、1社あたりの利益は減っているのが現状だ。しかし、北米や欧州の市場はまだまだ健在で、他業種に比べればバブルのつけが少ないほうだといえる。各メーカーが世界をにらんだソフト作りを始めているのも、当然の結果だ。

質問大募集中

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキには、誌上でジャムおじさんが答えてくれるうえ、ステキなプレゼントが！　べつに難しいことじゃなくても、日頃、疑問に思ったことなどを下記住所にどんどん送ってみてくれ。

●〒108 港区高輪２-19-13NS高輪ビル　BEEPメガドライブ編集部「教えてジャム係」

キミの住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに！

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第１回

わたくしは、知る人ぞ知るコナミ姉さん。かってながら今月からBEメガに、おへやを作ってしまいました。まだ未婚、でもボーイフレンドは多数あり。ひょんなことから知り合ったジョシュ（？？？？）と同居生活中。さて、明日は久々の休日……。早めに寝ちゃおーっと。

・・・・リーン、リーン、リーン・・

コナミ姉さん　うるさいなー、誰なのよ。こんな夜中に!!

東洋　俺や、俺。もう寝てたんかいな！　まだ８時過ぎやで。いい若い娘がまったくー、情けない。

姉さん　東洋さんですね。久々の電話なのにいきなり何です！　適齢期を過ぎたそのへんのおばんといっしょにしないでください。

東洋　あーはっはっはっ。そやそや、申し訳ない。おこらんといてや。ところでな、長距離電話は、夜11時過ぎんと割引にならへんのにわざわざこの時間にかけたんや、緊急の用やねん、例の件でちょっと……な。

姉さん　エッ！　いったい何ですか。もしかして、もしかすると私、スナッチャー（※１）だったんですか。あー悲劇、悲劇だわ。思い起こせば今年の夏、日焼けは命取りなんて無意識にサンスクリーンを全身にぬりまくり、外に出るのをこばんだ。周りの人は、そんな私をお肌のまがりかどと、謙虚に受けとめていたわ！

東洋　実はそうやねん…と、ちゃうがな！　頭大丈夫かいな、相手にしてられへんな。とにかく、こっち来てんか！　待ってんで。

姉さん　あっ、もしもしー…切れちゃったわ。ちょいとふざけ過ぎたかな？　まーいいか。とにかく急がなくっちゃ。ジョシュ起きてるかな？

ジョシュ　姉さん、お話しはしっかり聞かせて頂きました。しかし、姉さんがス、スナ…だったとは。

姉さん　あのね、全然話聞いてないじゃないの。急ぐわよ。

ジョシュ　さて、なに持っていこうかな。着替えと下着も必要だよな。何泊になるんだろう？　ぼくのバック小さくて入りきらないなー。

姉さん　何よ、ジョシュ。なんなのその荷物、お仕事なんだから。必要なものだけでいいわよ。もう時間がないわ、行くわよ。

ジョシュ　待ってくださいよー。

――で、神戸（※２）へと出発したのであった。

東洋　やあ、遠路はるばるごくろーさん。何や、こいつは。

姉さん　紹介します。ジョシュです。私のアッシーなんですけど…。家事もしてくれるんで助かってます。DS－３会議（※３）でもお茶出しをしたりで、みんなに可愛がられてます。

東洋　まあええわ、今回急に呼んだんはやな、亀研究家の俺の発表を聞いてもらうためや！

姉さん　亀……あっT.M.N.T.のこと！　ちょーどよかった私も詳しく聞きたかったのよ。

東洋　ほんならまずこの亀ゲーの変遷からいこうか？　まず日本で初の亀ゲーは、FC版や。キャラクターもアニメチックでかわいい感じやったな。GB版は２D画面のゲームや。ゲーム性も一味違うで！　SFC版はアクション画面を強化、亀ゲーパワーを日本中に知らしめた。そしてMD版は、栄えあるメガドライブ第１弾ということで、オリジナルストーリーで挑む！

　メガドラでここまでやるのはコナミだけと、言わせんがためにパワー全開でお見えや。キャラクター性をよりハードに、アメリカンな雰囲気に仕上げられたものや！

姉さん　亀ゲーに歴史ありといったとこかな？　ところで、さっきのオリジナルストーリーって？

東洋　せやな、今回のカギはハイパーストンっていう秘宝やねん。こいつは頭の中で考えたことを何でも現実化してしまうというおいしいもんやけど、これをこともあろうか大悪党シュレッダーが手に入れてしまうんや。そこからは、もう、やりたいほーだいしよる。そんで世界征服のためには亀がじゃまになって、アメリカ中にワナを張った。さあ、亀さんの運命はいかに？

姉さん　そんな話やったんか？

東洋　おいおい、言葉うつっとんで！　へんなやっちゃなー。

姉さん　あっ、いけない！　あはは、じゃあーそろそろパアッーと。

東洋　おお、ええやんか。でもその前にとっておきのマル秘設定をしゃべらせてーな。T.M.N.T.はアメリカンコミックがベースになっているんやけどな、このアメコミでのキャラクター設定が一風変わっている！　亀を主人公にってのが最大のおかしさではあるが、それ以上なのが彼らを味方するキャラ。師匠のスプリンターはな、「突然変異ネズミ忍者師範」とある。かつてはな、ヨシ・ハマトという人間で大阪府出身の日本人ということや。次に紅一点、エイプリル・オニールやけど、彼女は「忍者ニュースキャスター」。世界で唯一柔道、柔術を使い戦うジャーナリストとある。装備としてカメラ、ボウ・スティック、ヌンチャク、などと画面で見たらわからない謎の設定が満載なんや！　奥が深いで〜。

姉さん　どっひゃー、日本人の私にとっては良くわかんない感覚ね。

東洋　あー言いたいことゆうたら、ハラへってきたな。よっしゃ今日はおれのおごりで、食い放題や！

姉さん　うれしい、そいじゃさっそく夜の中華街へ行きましょう!!

ジョシュ　ラッキー!!

東洋：東洋ショー太郎　ソフト業界の表と裏の世界で引っ張りだこの必殺仕事人!!　MSXにて産声をあげる。イラスト、ソフト開発のほかにも、声をかければ芸の１つや２つ軽〜く…。
※１：コナミのゲームキャラクター。人間とすり変わってしまうバイオロイド。太陽光に弱い。
※２：コナミの本社および研究開発部門はポートアイランドにある。ちなみに東京にも本社が。
※３：コナミ情報が満載のユーザー向け広報誌。ゲームショップ店頭などでもらえるよ。

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。こんなソフトを作ってほしいとか、あれを移植してよとか、さらにはコナミ姉さんへの応援などなんでも書いて、〒108 東京都港区高輪２-19-13　ソフトバンク　BEメガ「コナミのおへや」係まで

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガホットメニュー

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

走れ! スーパーソニックになる日まで

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- セガ
- 発売中
- 6,800円
- ACT
- 8M

キミは超音速伝説を見たか!?

発売と同時に大ヒットといった感じで、盛り上がっている「ソニック2」。もうとっくにクリアした人はいるだろうが、まだ途中で引っかかっている人もいるかもしれない。いずれにしても、手にした人みんなが納得できるゲームだよね(断言するぞ!!)。前作をはるかに越えたスピード、凝りに凝りまくった仕掛けの数々、そして何より、画面写真では味わえない楽しさ……。どれだけグレイドアップしているかは、実際にやってみるまでわからない。超音速伝説は、今キミのプレイを待っている!!

数あるアクションゲームの中で、これほど「疾走感」を味わえるソフトはないだろう。目が追いつかないほど速いのだ。

頼もしい仲間
相棒"テイルス"は、どこまでもソニックの後をついていくのだ。

仕掛けいっぱい
なるほどと感心するばかりの仕掛けが、いたるところに用意されている。

イヤな敵ワンサカ
「ったくテメーはよ!!」と激怒させる敵もいる。ブッとばせ。

SPECIAL STAGE
カオスエメラルドを集めろ!!

SPECIAL STAGEに隠されたカオスエメラルド。全部集めるとすごいことが起きるのだ

行き方は簡単。通常ステージでリングを50コ以上集め、セーブポイントに触れるだけ。旗の上にキラキラ光輪が現れたら、急いでくぐろう。この先がSPECIAL STAGEだ。3Dのチューブ内を、リングを集めて疾走する。目的のカオスエメラルドまで、3つのチェックポイントでノルマを達成しつつ進め。曲がり角の爆弾にぶつかるとリングが減っちゃうぞ。注意。

テイルスも一緒になってリングを集めてくれるのだ。頼もしいぞ。

取れ取れ!!

ZONE10までの見どころ&ポイント紹介!!

先月号はゾーン7までを紹介した。写真を見ればわかるだろうけど、いろいろな仕掛けがあって、ホントおもしろそうでしょ？　今回はもちろん、その後のゾーンを追いかけるぞ。まずは見どころガイド&ポイントチェックということで、ゾーン7までを復習してみたい。ここまではわりとサクサク進められると思うので、今のうちにリングを取って残り人数を、コンティニューのために得点を、それぞれ増やしておいたほうがいいだろう。ゾーン1でかなりためられると思うよ。

残機をふやせ!!

コンティニューがあれば、かなり楽にゲームが進められる。ちょっと意識して得点を増やそう。

リングをためろ!!

リングを100枚集めればオモチャの缶ヅメが……いやいや、ソニックが1UPするのだ。集めろ。

ZONE1 EMERALD HILL

ガブッチョに注意

調子コイてスピードを出しすぎると、必ず事故ります。とくにガブッチョとの接触事故が多いようです。

コークスクリュー

ゾーン1の目玉は、なんと言ってもコレ。ソニックの後ろ姿が、なんともカワイイのだ。

なにはともあれ練習ゾーン。前作をやった人もやらなかった人も、ここで操作に慣れましょう。あらかじめ全部の敵を倒しておくと、ぶつかってリングをバラまかなくてもすむぞ。隠された宝箱やリングも探そうね。

ドリル攻撃!!

車体の先についたドリルに当たるとアウト。Dr.エッグマン目がけて攻撃すれば、楽勝楽勝。

ZONE2 CHEMICAL PLANET

上を目指せ!!

怪しい液体が満ちあふれる。進路は上だ。窒息する前に、なんとか息継ぎしたいもの。

板に乗れ!!

ここの足場は左右に動く板しかない。下に落ちないよう、十分間合いを取って飛び移れ。

ゾーンは草原から一転して科学工場へ。怪しい液体や水滴がソニックに襲いかかるぞ。なるべくバリアを取って進みたい。パイプの中を丸まって通り抜けたり、急斜面を疾走したり、ソニックの本領が発揮される面だ。

水攻撃!!

怪しい液体を吸い上げ、きれいな水にするDr.エッグマン。何か意味があるのかな？　足元に注意して攻撃だ。

ZONE3 AQUATIC RUIN

またしても緑輝くゾーンへ。ここは上が草原、下が水中と、1つで2度おいしい構成になっている。ただし、初心者は水中に落ちない方がいいぞ。敵の攻撃が厳しいうえに、出口を探しているうちに窒息……なんてことがよくあるからだ。もっとも、水中の仕掛けも見てほしいんだけどね。

中世の雰囲気が感じられるゾーンだ。まるでギリシアの神殿跡のよう？　水中なんて、ムー大陸のような感じさえする。でも仕掛けはソニックらしい味があるぞ。

崩れかけた柱から矢が！　一度やりすごしてから先に進むといいぞ。

カベから突然敵が！　色の違うカベを見つけたら、ゆっくり近づいて敵を出そう。

矢攻撃!!

柱を叩くと矢が発射される。これを避け、さらに足場にして攻撃しよう。ちなみに柱には登れないからね。

ZONE4 CASINO NIGHT

何も言うことはない。とにかくやれ。スロットとピンボールが楽しめる、1本で2本も3本もおいしいゲームだ。このゾーンだけでも十分楽しめるぞ。

かせぎまくれ

↑絵がそろえばコインがもらえる。ガンガン回してドンと稼ごう。ただしDr.エッグマンはダメよ。

←ピンボールだってできちゃうのだ。フリッパーとソニックを動かして、得点を稼いでしまおう。

トゲ落とし&UFOキャッチャー

巨大なピンボールを舞台に、Dr.エッグマンの攻撃が始まる。トゲは地に落ちると砕け、カスに当たるとアウト。左右のカベを利用してダメージを与えよう。とくにフリッパーを使わなくても倒せるぞ。

ZONE5 HILL TOP

ゾーン3と同様、ここも2度楽しめる構成になっているぞ。上は草原、なつかしい敵や仕掛けが出てくるぞ。下は溶岩の流れる灼熱地獄、いきなり地面がせり上がったり、熱い思いをすることも。とはいえ安全だからと上ばかり行かず、ときには危険を冒して下へも行ってみよう。あふれんばかりに迫りくる溶岩から逃げるスリルは、ハラハラ度満点だぞ。

回転で穴を開けなければ、道は開かない。地面の崩れる音が気持ちいいのだ。

ズズスッとせり上がってくる溶岩。足場を確保して移動しないと熱い目に。

火炎放射!!

愛機に溶岩をためてでもいるのだろうか？ 炎とナパームで攻撃してくるDr.エッグマン。溶岩内に隠れる寸前が攻撃のチャンスだ。ダメージを与えた後は、勢いを利用して岸に上がれ。

ZONE6 MYSTIC CAVE

ちょっと怪しい雰囲気の鍾乳洞内。全体は暗いが足元はちゃんと見えるぞ。ご心配なく。

ここでの仕掛けで注意したいのは、上からたれ下がっているツタがスイッチになっていること。行き止まりかな、と思ったら周囲を見渡してみよう。それらしいものが必ずあるはずだ。また突然横から現れるトゲ付きの足場、乗ると崩れる床などには十分気をつけたいね。

スイッチであるツタにつかまると、ホラこのとおり。下への道が開いたりするぞ。

立ち入る人がいないためか、足場が腐っていることもある。乗るとガラガラ崩れる。

落石!!

再び愛機にドリルをつけ、挑戦してくるDr.エッグマン。天井に隠れる際、下から攻撃しよう。このとき、上から岩が崩れ落ちてくる。とがっているやつに当たるとダメよ。

ZONE7 OIL OCEAN

夕焼け(!?)のオレンジ色が、憎いほどまぶしいゾーン。一見オイル工場のようだが、じつはここ、Dr.エッグマンによって汚染された海なのだ。環境破壊もはなはだしい。許すまじ、エッグマン!!

ここの特徴は、たとえオイルの海に落ちても、沈み切る前ならジャンプで上がれることだ。だからあせったり慌てたりしないで、のびのびプレイしよう。とはいえ疾走し過ぎると、シードラにえらい目に会わされてしまうぞ。

あ〜れ〜

オイルの流れるスベリ台(!?)では、あせった表情のソニックが見られる。

ピンッという音とともに吹き上がるフタ。上のほうにある足場へ移るとき便利だ。

ZONE8 METROPOLIS

まるで工場のような城の中 凝った仕掛けを堪能(たんのう)しろ

自然界から切り離された工場地へ、ついに潜入したソニックたち。ナットや圧縮機、スチームなどが仕掛けられたこの城の奥に、Dr.エッグマンが控(ひか)えているぞ。

行くぞテイルス、遅れるな!!

まるで城全体が生きているような雰囲気を受けるゾーンだ。エッグマンの指示どおり活動を続け、ソニックを受け入れまいとしているよう。ここに配置された敵は、全ゾーン中、最もイヤらしいんじゃないかな。ヒョロヒョロと寄ってきては爆発するテルスターや、油断した途端(とたん)に現れる（ような気がする）カニパンチやカマキラー。バラまくリングの数は果てしなく、受けるダメージも相当なもの。思いっきり疾走したいのはやまやまだけど、地形を覚えるまではホドホドにね。

城を支えているかのようにそびえ立つのは巨大なネジ。ナットに乗って上や下へ移動しよう。調子こいて回し続けていると、カベにはさまれてオダブツだ。平坦な道だと思えば、いきなり床からヤリが飛び出すし、足を踏み外した途端、トゲで串刺し、なんてのもザラ。まったく油断のならないゾーンだ。片っ端からリングを集めて残機を増やしておこう。

蒸気は熱い!!

蒸気は思ったより高熱だ。当たるとアチチだぞ。吹き出している機械の上に乗って、ポーンと上方まで運んでもらおう。

ソニックがどこにいるのかちょっとわかりづらいね。実はロールの中を、ぐるぐる回転しながら進んでいる。

スイッチを押すと足場が出現。一定時間たつとなくなっちゃう。急げ。

圧縮機の上は急いで通り抜けよう。タイミングを外すとペッタンコだ。一度、動きをよく見て、浮上するのを確かめてから進むといいぞ。

四方からヤリの飛び出す足場。時計周りで出てくるので、よく見ていれば十分避けられるはずだ。

慌てず進め!!

リングに気を取られているとえらい目に合う。地形や敵の出現パターンをしっかり覚えてから疾走しましょう。

イヤらしいモンスターたち

テルスター

いたるところに待機していて、近くを通ると寄ってくる。破裂するので注意。

カマキラー

腕のカマをブーメランのように投げてくる。カマさえなくなれば倒せるぞ。

カニパンチ

大きな腕を伸ばして攻撃する。目つき同様、イヤらしい場所にいるぞ。

この仕掛けはナイスなアイデア

トゲトゲの向こうに宝箱が。ほしいけど行けないってときはスーパースピンダッシュだ。帰りも使ってね。

ソニックが画面下に!! 実はここ、ずっとループしているんだけど、落下スピードが速すぎて目が追いつかないのだ。

ボルトクルクル

ボルトを回し、上へ下へ移動しよう。右向きなら上へ、左向きなら下だ。勢いをつけすぎると痛い目に合うぞ。

はずむカベ

カベの両サイドにある黄色いものはバネだ。どれかに触れると、リズムよくポンポンと上へ運んでくれるぞ。

水車みたい

グルグル回る水車(!?)のスピードは遅い。隣の足場へ飛び移るときは、下に落ちないように。この写真では1つだけだけど、場所によっては2つも3つも重なっていることがある。そこでは足場をきちんと確保しておくべし。

ナゾの滑車

溶岩地帯や上へ登りたいときに、なにげなく設置されているのが、この滑車。足場が狭いので、せっかちになると溶岩のなかへポットンと落ちてしまう。右へ左へ飛び移りながら、次の足場へと移動しよう。

フライングカーペット!?

スピードとスリルこそないが、フライングカーペットのような足場。中心に乗ってリングを取りまくれ。場所によっては、頭上にトゲトゲが控えていることもある。そのまま乗っていると串刺し……にならないよう気をつけろ。

ワープ!?

入口をくぐると、一瞬にして出口へ運んでくれるワープゾーン(!?)。ホントに一瞬のことなので、目が追いつかないほどなのだ。出口では直立した姿のソニックとテイルスが見られる。その表情が、ちょっとおちゃめです。

ビデオのソニックも疾走中!!

先月号のソニックグッズに引き続き、販売促進用ビデオも紹介してしまおう。内容は、ゲームに負けず劣らぬ愉快(ゆかい)な企画がいっぱい!! もしもチャンスがあったら、ぜひ友達みんなで見てもらいたいな。

ソニックの生みの親・中裕司氏のコメントはもちろん、ゲーム雑誌の編集長からの一言コーナー、ソニックCMの撮影現場の様子などなど、ほかでは絶対見られない(当たり前)ゴージャスな1本に仕上がっている。これを見れば(もちろん見なくても)セガのソニックにかける意気込みが伝わってくるぞ。

アメリカでも「ソニック2」は大人気。CMにも大反響があったとか。いいものには国境がないんだね。

ソニックのスピード感には、京都の双子もビックリ!? 迫るソニック!!

「CASINO NIGHTというゾーンは、ぜひプレイしてほしいですね」。ソニックの生みの親・中氏のコメントです。確かに、お勧めと言えるだけの凝ったゾーンだよね。

ゲームとよく似たビデオのパッケージ。これを手に入れたら、すぐさまビデオデッキに押し込もう。店頭などで流してるところもあるのでは?

BEEP! メガドライブ 編集長 川口洋司氏

本誌川口編集長も出演しています。ちょっと緊張ギミだけど、しっかりコメントをしてきました。

テレビで流されたCMは、こんなふうに撮られていたのでした。コークスクリューを駆け抜けるシーンは、ゲームの雰囲気そのままにいかされているよね。

ZONE9 SKY CHASE

テイルスと愛機と空の上 これで敵が出なけりゃね…

スピードを堪能したら、今度はゆったりのんびり行こうか。足が地についていないのは不安だけど、愛機トルネードとテイルスがいるから大丈夫。ド～ンと構えてよ。

テイルス、操縦は任せたぞ!!

Dr.エッグマンを追いかけ、今度は空の冒険へ。テイルスの操縦する愛機トルネードの翼の上で、画面右から迫りくる敵を倒して進もう。テイルスの操縦はバッチリだから、ソニックを地上へ落とすようなことはない。ジャンプも思うままにできるぞ。とはいえダッシュは勘弁ね。

トルネードを動かす必要がないから、ソニックの操作だけに集中しよう。最初はすごく戸惑うと思うよ。なにせソニックのいる位置が、いつも違うんだもの。ここへ来るまでに、残り数を増やしておくといいかもね。

大空へ飛び立ったソニックとテイルス。愛機トルネードに乗ったソニックは、なんだかいつもより勇ましく見える。

テイルスの操縦はバッチリだ。ジャンプしても、けっして機体から落とさない。安心して自由自在に動かそう。

テイルスの表情が

もしも余裕があったら、テイルスの表情も見てやってくれ。計器とソニックをかわるがわる見ている姿がいじらしい。

空と言えば鳥。ちょっと機械がかった敵だ。画面右から、すごいスピードで迫ってくるぞ。上手に倒せ。

こいつはおしりから弾を打ち出すので、上から乗っかるように攻撃しよう。いつも3匹で編隊を組んでいるぞ。

親ガメの上に～

ガメラもどき。弾を吐き出すのは親ガメ。子ガメは手すりに捕まっているだけ。子ガメを倒せば親ガメに乗れるぞ。

リングは取りたいけど、敵にも気をつけたい。金の亡者になっていると、えらい目にあうぞ。

一度ばらまいちゃうと、なかなか拾えないリング。前方不注意と金の亡者に成り下がると、こうなるのだ。

巨大な飛行機が!!

ゾーンを半分すぎたところで、巨大な飛行機が横を通る。まるでソニックを威嚇しているようだけど……!?

ここではDr.エッグマンとの対決はない。きっとまたどこかに隠れて、メカを改造しているに違いない。陰険なヤローだぜ。

「ソニック2」を100万倍楽しむには!?

一度プレイした人なら、きっと同じ意見を聞かせてくれることだろう。「こんなに楽しませてくれるゲームは、なかなかお目にかかれない!!」ってね。

通り一遍(いっぺん)プレイしただけでは満足できないゲームだ。何度も何度も、いろいろなやり方で遊べるし、斬新(ざんしん)な仕掛けに感心させられてしまう。ホンの少し空いた時間に、何の気なしに電源を入れてしまえるソフトだ。そこが「ソニック2」の良さだと思う。

というわけで、一度クリアした後(もちろん初めてのプレイ中でも)どんな楽しみ方ができるかを考えてみた。クリアだけを目的にするのでなく、ゲームそのものを楽しむために……。これはそんな時の参考意見にしてもらいたい。人それぞれ、独自の楽しみ方ができれば、それでいい。それがゲームの本質・神髄(しんずい)だと思うからね。

❶投げ出さず最後までやる

どうせ6,800円出したのなら、やはり一度は最後までプレイしたい。クリアしたという実感は、とてもいいからね。

アクションゲームは学習型ゲームであると思う。同じことを何度もやれば「次はこうなる、次はこうなる」と覚えていく。アクションが苦手だというプレイヤーは、せっかち君なのだ。先へ先へと急いでしまうから、引っかかってイヤになる。たまにはじっくり取り組んでみては?

❷地形・仕掛けをよく見る

クリアするための必須条件は、各ステージの仕掛けをよく見ることだ。どこに何があるとか、どうするとどうなるといったことをプレイしながら覚えていく。そうすれば、おのずと進んでいい道がわかるはず。またある意味で、じっくり〝見て〟ほしい。前作をプレイ後、こんな仕掛けがあるといいな、と思っていたことが、それ以上の斬新(ざんしん)さで実現されている。細かいものから大がかりなものまで、そのアイデアには感心させられるばかり。

分岐は、どっちに行けばいいのかをプレイしながら覚える。怪しいな、と思ったら戻ろう。戻れないところもあるけど。

感心した地形(!?)、仕掛けの1つがこれ。ゾーン10の、とある場所なんだけど、こんなところにも乗れてしまうんですよ。

❸ZONE4にハマってみる

全ステージ中、最もお勧(すす)めはCASINO NIGHTだろう。「ソニック2」のゲームの中に、もう1本ピンボールゲームが入っていると考えれば、お得さ120%。単純にこの面だけでも十分楽しめるし、実際ハマるんだよね。スロットマシーンでジャックポットをそろえた日にゃ、もうガッポガッポって感じ。この面まで速攻で来て、遊んでいる人もいるぞ。もっとも、そのためには3ステージを軽くこなす腕前が必要だけどね。

けっこうよくそろうのもハマる理由かもしれない。2UPできるくらい稼げるぞ。

ZONE 2の最初に出てくる台(!!)がやりやすいぞ。私はここでハマっている。

❹BGMに耳を傾ける

仕掛けはもちろんだが、やはりBGMも聴き流せない。各ゾーンの雰囲気が、とてもよく出ているのだ。

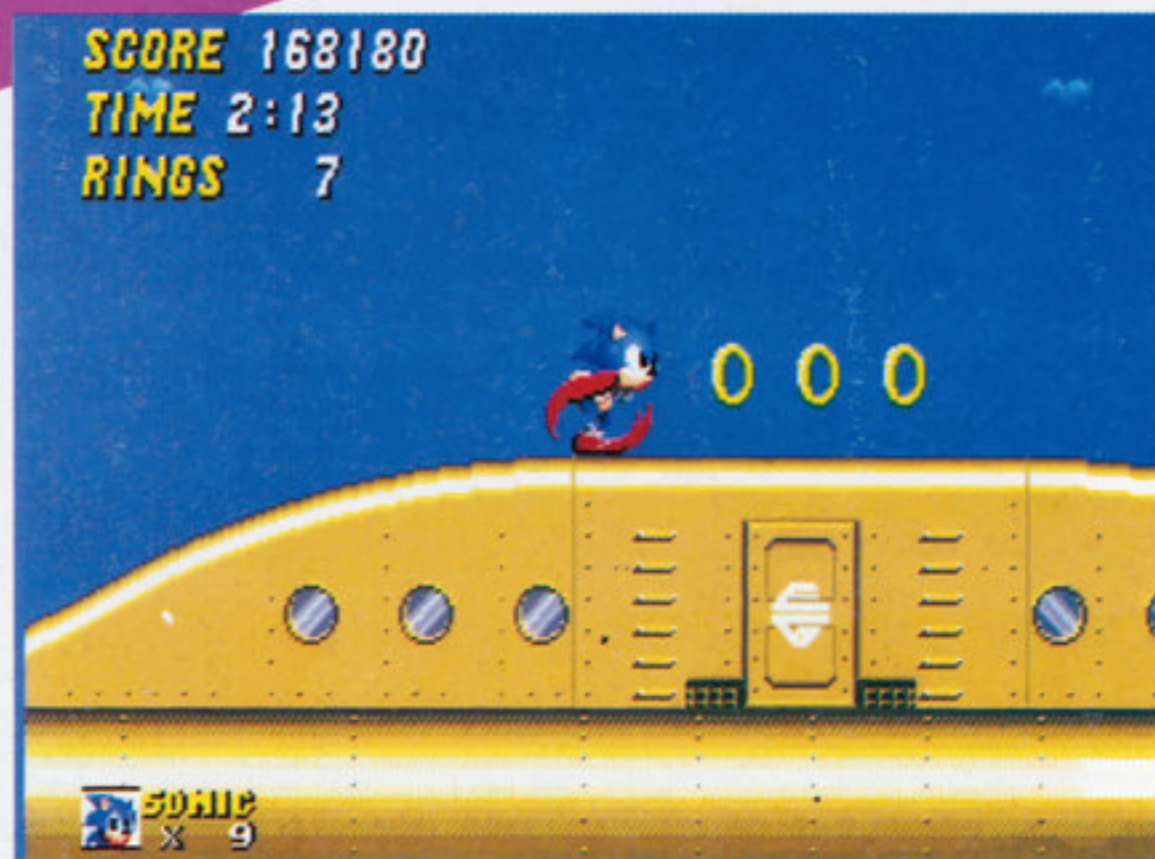
ゲームのBGMっていうのはなかなか注目されにくいけど、やっぱり音があってこそゲームも生きてくる。もちろん、その逆もしかり。なくてもいいなら最初から入れないだろうからね。ふだん、音を消してプレイしている人がいたら、ぜひボリュームを上げてみてほしい。ゲームにとけ込めること請(う)け合いだ。

オイルの海が舞台だけあって、アブラっぽい雰囲気(?)がよく出ているぞ。曲に合わせて滑るように疾走しよう。

空の旅を思わせるような、雄大というかノンビリというか、そんなムードがただよっている。聴いていて気分がイイ。

ZONE10 WING FORTRESS

巨大飛行機自体がフィールド Dr.エッグマンはどこに!?

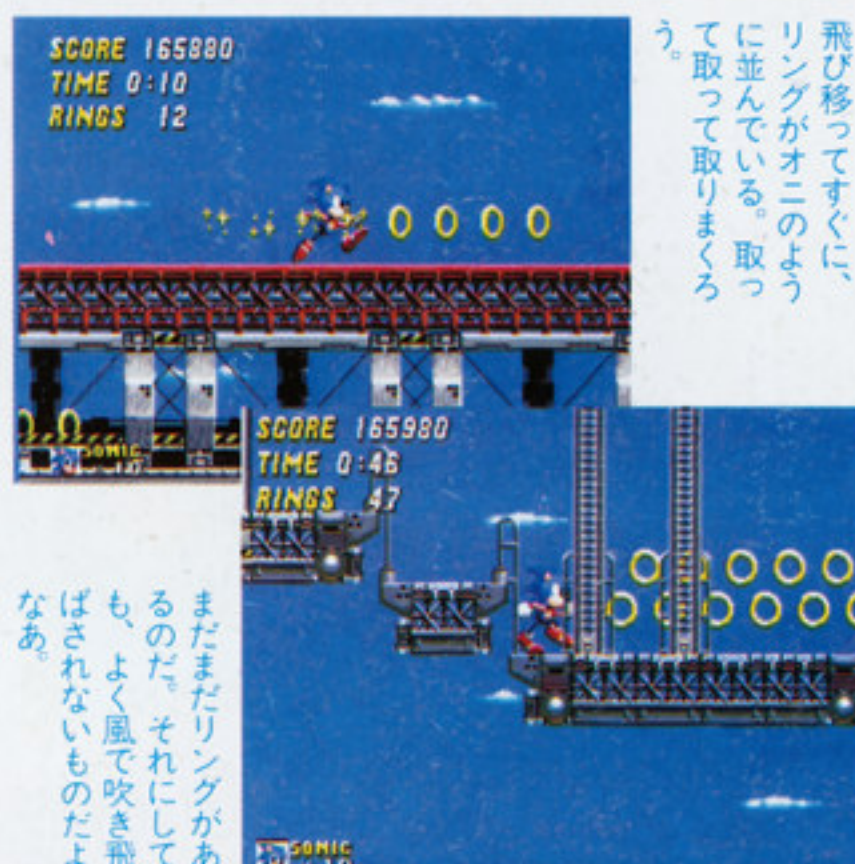
ZONE9で、トルネードの横をすり抜けていった巨大飛行機。これが今回の舞台だ。機体の外側を走って飛んで進んでいこう。この広い飛行機のどこかにエッグマンがいるぞ。

踏み外したらいっかんの終わり

テイルスの操縦するトルネードは、巨大飛行機に攻撃されて墜落してしまう。あわれテイルス。彼はソニックの愛機とともにどこかへ……。ここからはソニック1人で立ち向かうしかないぞ。

巨大な飛行機の外ワクが、1つのステージになっている。よほどのことがないかぎり足を踏み外さないけど、落ちたら終わりだ。注意しよう。敵の数は少ないが、意外な伏兵が待っている。例えばプロペラ。触れるとアウトだ。気をつけよう。ここでの注意は、意外なところが足場になる。よく見ればわかるぞ。

巨大飛行機からのビームを受け、トルネードは撃墜される。なんとかがんばろうとするテイルスだが……。

トルネードとともに落ちていくテイルス。その寸前に、巨大飛行機へ飛び移ろう。許すまじ、エッグマン。

飛び移ってすぐに、リングがオニのように並んでいる。取って取って取りまくろう。

まだまだリングがあるのだ。それにしても、よく風で吹き飛ばされないものだよなあ。

飛び移れ!!

吹き出している炎は熱くない。勇気を出して足場へ飛び移ろう。踏み外しちゃだめだぞ。

写真じゃちょっとわかりずらいけど、巨大なプロペラは当たると痛い。えてして行き止まりにあるのだ。

フワフワ〜

シュワッチ!! のポーズをとるソニック。下から吹き上げる風で、フワフワと浮いてしまうのだ。目を回さないようにね。

唯一、敵と呼べるのはコケッコーだけ。突然現れるぞ。

飛行機には砲台も設置されている。戦闘機か!?

足場を踏み外せば地上へまっさかさま（涙）。

こんなところにも乗れるのだ

1UP!!

こんなところに１ＵＰが!!　この位置は必ず覚えておきたい。ヒントは、セーブポイントの近くのこの場所、だよ。

ここも…

ここのステージは、ホントに意外な場所に乗れるもの。これは小さなプロペラに乗っているソニックの図。縦や横に動いているので、横になった瞬間に飛び移ろう。よく見ていれば順番がわかるよ。

こんなところにも

飛行機の側面に取りつけられた機銃か!?　こんなところに乗れるなんて、思ってもいないよね。ここに気づかないと、先へ進めないのだ。

ここも

これは……なんだろうな？　上へ上へとグルグル回っているのだ。ジャンプすれば上の段へ登れるぞ。さて、この先には何があるのかな？

ピンチ!!

機体の外に飛ばされ、カベにしがみつくソニック。だが、強風のためかボロいせいか、ガラガラと崩れてしまう。ピンチ。

あ〜れ〜

無事、ほかのカベにしがみつけたのもつかのま、またもや崩れてしまうのだ。どうする!?　ソニック。

写真じゃわからないけど加速装置に乗ってます。ものすごいスピードで、ソニックを放り出すぞ。

クレーンの先っちょは伸び縮みする。まるでステージ6のツタみたいだ。スイッチじゃないけどね。

これはどこに!?

空中にポッカリ浮かんだ宝箱３つ。さて、これはどこにあるでしょう？　ちょっとした仕掛けを使えば、すぐここまでこれちゃうぞ。ヒントは誌面に隠されている（!?）。

「ソニック2」を100万倍楽しむには!?

⑤ひたすら早くクリアする

この場合、ゲームを、でなくステージを、という意味。つまりソニックのウリの１つである。疾走感を十分味わうための方法なのだ。やり方は簡単。ただひたすら走っていればいい。

コインも宝箱も無理に取らない。敵も意識的には倒さない。とにかくガンガン進ませる。ただゴールのみを目指してつき進むのだ。友達とタイムを競ってもおもしろいかもね。

⑥2プレイで友達と競おう

せっかく登場したテイルスを相棒のまま放っておくのはかわいそうだ。もっと彼にも活躍の場を与えてほしい……ということで、せっかくついている２プレイ機能を楽しんでみてはどうだろう？　友達はもちろん、両親や兄弟、いとこたちと腕を競ってみよう。途中にある？　宝箱をうまく利用して、相手より先にゴールする。キャラクターの取り合いでケンカするなよ。

T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

見よ!! この華麗なタートルグラフィックス

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- コナミ
- 12月22日発売
- 6,800円
- ACT
- 8M

クリスマス、彼女としたい、カメ忍者。万人むけのゲームだから、冬休みのパーティーグッズとして買ってみては!

コナミ、メガドラに参入! このニュースを本誌で発表してから3カ月が過ぎようとしているけど、ついに迫ってきましたよ。第1弾ソフト「T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー」の発売日が。先月号までは、おもにゲームの雰囲気を紹介してきたけど、今回は実際のプレイに役立つ情報を中心に構成してみたぞ。これさえ読めば全面クリア……の、一歩手前までならカンペキだぜ!

あ、今までの記事でフォローしていなかったけど、カメたちはとても元気にしゃべるぞ。音声合成ってヤツだ。それがまたアメコミっぽい画面とマッチしていて、いいんだよね。さあ、キミもいっしょに「カワバンガ!」

これでカメはアナタの思いのまま

キミも技の出しかたをマスターして、立派なカメ使いになろう。

基本攻撃

敵にダメージを与えてから、一定時間内に以降の攻撃を連続でヒットさせていくと、基本攻撃が下の写真のように展開する。最後の〝決めワザ〟は攻撃力が高いぞ。

タテ斬り / ヨコ斬り / 突き / 決めワザ

決めワザのアクションは豪快。攻撃力が高いだけある。

ダッシュ攻撃

ダッシュからの攻撃バリエーションも豊かだ。ジャンプボタンとのからみで4種類の技が!

前方回転

ダッシュ時にジャンプボタンで前方回転。これがダッシュ攻撃の基本だ。

スライディング

ダッシュ時にすばやくジャンプ→攻撃ボタンを押す。敵を一掃できるぞ。

ジャンプ攻撃

ジャンプからの攻撃は、攻撃ボタンを押したときの高度と、上昇中か下降中かによって4タイプに分かれる。ジャンプ攻撃の利点は敵をふっとばせること。たくさんの敵を相手にするときは、重宝するぞ。

ジャンプボタンをすぐ離すと小ジャンプ。長く押すと滞空時間も増加。

ジャンプキック

ある程度上昇してから攻撃ボタンで高速鋭角キックだ。

上段斬り

攻撃ボタンを連射すれば滞空時間かせぎができるぞ。

すべりこみキック

着地寸前に攻撃ボタン。このほかに前方キックもある。

カメコラム 原作も要チェック

T.M.N.T.の原作ビデオは、TVアニメ版と実写映画版の2種類が発売されている。これを観ているのといないとでは、ゲームの楽しさが全然違ってくるぞ。ああ、この敵はあのシーンで出てきたな、とか言いながらプレイすれば、キミも立派なカメ忍者の一員だ! え、それはイヤ?

両作品とも東和ビデオ(株)から発売中。

投げワザ、そして…

敵にダメージを与えたらグッとそばにより、移動方向キーを入れずに攻撃ボタン。すると、凄まじい地面叩きつけ攻撃が始まる。この攻撃の最中は無敵なので、敵に囲まれたりしたら、積極的に狙いにいこう。

ひるませてから → つかみ投げ

必殺ワザだい

攻撃、ジャンプボタンを同時に押す。体力が減るのが難点。

ピザを食うと

爆弾の絵のピザを取ると一定時間無敵だ。強いぞー。

最終攻略 全5ステージこれだけは!!

ステージ1

肩慣らしのステージということで、あえてとりあげる難所はない。なお、ボスのレザーヘッドとの戦闘は、キャラをピッタリつけるより、2、3歩手前で攻撃する方が突進を避けやすい。

回復ピザにつられてトコトコ進むと、背景の車が……!?

ピザ・モンスターは得点のチャンスだ。

ステージ2

ステージ前半は海での高速強制スクロール。ジャンプの滞在時間を延ばせるようになれば、次々と襲いくる障害物などへでもない。後半では、画面の右端に行かないように。

サーフィンのシーンで登場のマウザー編隊。滞空時間を稼ごう。

踏むと起き上がる板は、グラフィックをよく見れば判別できる。

ステージ3

ステージ前半は、わりとのんびりプレイできるけど、後半はフィールド上にいろんな仕掛けがあって、進むのがとても難しい。とくに、床から出たりひっこんだりする竹ヤリは、ジャンプで跳び越すタイミングを誤ると、ライフのほとんどを失う大惨事になることがある。落ち着いて移動しよう。

竹ヤリのトラップはインケンだ。タイミングを覚えこんで、冒険を避けよう。

3体の武者像が交代でレーザーを発射する。順番は、像の顔を見れば見切れる。

BOSS タツ

画面上の端で上下を行ったり来たりしながら矢を放ち続ける。攻撃を4回ヒットさせたら、地面に矢を放ちながら画面反対の端にジャンプする。ダメージを4回与えたら、タテ軸を少しずらしてまた画面反対の端にダッシュ……、この繰り返しで倒せるぞ。

ステージ4

ステージ1からステージ3までのボスキャラが総出演する。移動速度&攻撃力がかなりアップしているので、攻撃の間合いを広めにとって、いつでも逃げられる体勢にしておこう。ボスキャラ対決シーンのつなぎの部分は、ピザ・モンスターが登場する。やはり移動速度が速くなっているので、気をつけるように。

BOSS ストックマン

今までのボスとは違い、常に空中に浮遊している。ユラユラゆれながらマウザーを吐き出すぞ。ジャンプキックの応酬で立ち向かえ。

地面に降り立つとロクな目にあわない。いつも跳ねていよう。

ステージ5

ザコキャラの数がとにかく多い。ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃を駆使して切り抜けよう。右に紹介したほかにも、レーザー地帯やエレベーターなどの難所がある。テクがどうこうより、やりこんでパターンを覚えないと突破は難しいぞ。

フットソルジャーはジャンプキックで登場する。ボーッとしてるなよ。

氷化スプレーは突然出現してひきょうだ。この地帯はダッシュ(+攻撃)でかけぬけろ!

BOSS グランロボ

腹からミサイルを出したり、いきなり突進したりする。1カ所に留まるな!

でもやっぱり最後は自分でなんとかしようね

最終ボスはもちろんシュレッダーだけど、残念ながらお見せすることはできない。どんな攻撃をするかは自分の目でたしかめてくれ。

カメコラム キミもミドリガメを飼おう!

僕は、縁日でミドリガメを買ったことがあります。大切に育てようと、水をはった水槽に入れてあげました。翌日見てみると、なんと飾り石の上で干からびて死んでいるではありませんか! いやあ、カメって、ほんとにいいですね。

(ゲーム雑誌ライター・21歳)

開発者さんからひとこと

ウサギを凌ぐ速度で開発突入! そして終了! 後半はバグチェックによる徹夜の連続で、日中はのろまなカメと化してしまった毎日。まさにウサギとカメが同居した開発状況、開発モアイの体力がつきるかとみんなが心配しましたが、そこはパワーガンバ? で頑張り通しました。

ELECTRONIC ARTS

本格派バスケ・ゲーム、ついに日本上陸!

ダンクに、酔う。

全米バスケットボールチーム(ドリーム・チーム)をフューチャーした、本格的バスケットボールゲーム。
ジョーダンが跳ぶ。ジョンソンが決める。ドリーム・チームならではの躍動感ある動きが、いま、ここによみがえる。

12月末
発売予定
8メガ メガドライブ専用
カートリッジ
標準小売価格 ¥7,800(税別)

ドリームチーム USA

スター選手たちのオリジナルシュートを忠実に再現。ダンクを決めた感動は、タマラナイ。

全世界の15チームを相手にトーナメント戦を勝ち進もう。実力をつけて、世界一を目指せ。

データはすべて実際のものに基づいて構成。あこがれのドリーム・チームが君の手に。

2人対戦モードで、友達と一緒にプレイが可能。熱くなりすぎて、ケンカにならないでね。

好評発売中!

アメ・フトの興奮をリアルに再現!!
★プロフットボール

氷上の格闘技、遂にメガドライブに登場!!
★プロホッケー

掟破りのバイオレンス・バイクバトル!
★ロード・ラッシュ

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

未来形ピンボールの決定版。

モトリーに、狂(くる)う。

米国ハードロック界の雄、モトリー・クルーの衝撃的なサウンドに合わせて展開するメタル感覚あふれるピンボールゲーム。
めくるめくサウンドとビジュアルは、まさにライブ感覚。ピンボールの常識が、きっと、変わる。

CRÜE BALL

12月末 発売予定
4メガ メガドライブ専用 カートリッジ
標準小売価格 ¥6,800（税別）

HEAVY METAL PINBALL

クルー★ボール

265,500

全編にわたって流れるモトリー・サウンドがゲームをエキサイティングにもりあげるぞ

ボールは全部で4個のみ　ボーナスステージを活用してエクストラ・ボールをかせごう

で！でた!! キラー・クラウンだ。（その他、敵キャラいっぱい）

253,000

画面上を動き回る、邪魔な敵キャラクター。動きに惑わされずに、プレイに専念しよう

ステージ9　ここまでくればもうプロ級！

87,500

ステージ数は全部で9ステージ。飽きのこない画面構成で、知らず知らずにゲームの虜に。

発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社　東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

R.B.I.4ベースボール

スゴイ野球がやってきた！

完成度ゲージ 100％ 2人対戦プレイあり

- テンゲン
- 12月18日発売
- 7,800円
- SPT
- 8M

本場大リーグを味わおう！

この前、オールジャパン対アメリカ大リーグの日米野球が開催されたけど、結果は6勝1敗1分で大リーグの大勝利に終わったよね。あのパワー爆発野球がまんまゲームになった。広い球場に力を持てあました選手たちが暴(あば)れまくりだ。日本の野球とはまた一味違った感覚で、遊んでみるときっと面白いぞ。

単なるデブ

ヘンなコーチ

礼儀正しい観客

すごい構え

3つのモードで遊べるぞ！

ゲームシステム自体は、基本的に他の野球ゲームと同じだけど、チームや選手データが大リーグのものを使用してあるのだ。モードもいくつもあって、サウンドモードから観戦モード、球場を見るモード、選手を見るモードと種類が豊富だ。そのなかで、メインになるのがこのあと紹介する3つのモードだ。どれも2人対戦ができるので、友達と遊べるよ。

メインメニュー画面。メッセージは日本語と英語両方選べるんだ。これで在日アメリカ人も安心だ。

これがゲーム画面。見た目は普通だけど、リアルサイズの選手がやっぱりいい。

1P、2P対戦、観戦とプレイ方法は3つある。どのモードでもできる。ホームラン競争だけは観戦できない。そこだけは注意だ。

すべての球場を見るモードは、各地の球場が心おきなく観察できる。観客もいるけど、見てるとなんだかみんなゾンビみたいで怖い。

すべてのチームを見るモード。これはオークランド・アスレチックスだ。今年はけっこう強いチームなんだよね。データは去年だけど。

プレイボール

ノーマルプレイモードだ。操作は従来(じゅうらい)の野球ゲームと同じなのでいきなり遊べるぞ。でも、やっぱりそこは大リーグ。1塁と3塁のウインドウに複雑なサインを送る監督や、きわどいスライディングをリプレイしたりとTV感覚が満載(まんさい)してあるのだ。それを見ているだけでも楽しいぞ。

対COMも

COMは、3つのレベルがある。一番低いレベルだと簡単に勝ててしまう。一番高いレベルだとピッチャーがひきょうな球ばかり投げてくるのでなかなか勝てない。ちっくしょうー。

対COM必勝法は、バッターに超内角攻めをしてやればいい。当たりそうでも絶対デッドボールにはならないのだ。

2Pも

ナイスなプレイやきわどいプレイはリプレイモードで繰り返し見ることができるんだ。友達のエラーをいやになるほど見せることも可能だ。きっと友達なくすと思うけど。

打たれたボールは、守備がセミオートで追ってくれる。球場が広いから嬉しいかぎりだ。最後はもちろん自分でね。

ホームラン競争

ピッチングマシーンから投球されるボールを打ってホームランの数を競うモードだ。

投球数は20球。スピードは5段階のなかから選べる。チームと選手も自由に選べるので去年強かったチームの4番打者を使うといいぞ。ホームランをうまく出すコツは、やっぱりタイミングだ。ボールはストレートばかりなので、バットの真ん中に当たりさえすれば勢い良く飛んでいく。終わったあとに、ホームランを打った数によってトロフィーがもらえる。数が少ないと、キャンディーしかもらえないんだ。ショック！

機械で投げる

ピッチングマシーンが投球するのだ。ストレートをばんばん打つのは、やたら気持ち良くてストレス解消にもなる。4番バッターじゃないとキツイけどね。

ホームランの瞬間だ。当たりがいいと観客席を越えて場外になることもある。ゲームでこんなに気持ち良いんだから本物はもっといいんだろうなー。

HOMERUN ホームラン

たくさん打つと上の写真のようにトロフィがもらえるけど、少ないとこのようにキャンディーが。まだまだ子供だってか。

掟破りの乱入モード

実はこれが一番面白いかもしれない。用意されたシナリオで途中からプレイするモードだ。

用意されているシナリオは全部で17。どれも土壇場のプレイが要求されるものばかりだが、手に汗握るのは間違いない。たとえば、9回の表1－1でノーアウトランナーフルベース、一挙大量得点のチャンスとか、9回の裏ノーアウト2－2でランナー3塁、最後の1イニングなど本当にせっぱ詰まったものがある。そうかと思えば、8回裏 ノーアウト0－2でランナーフルベース、勝算はないのか!?　や、8回表ノーアウト0－9でランナーなし、奇跡を起こせるか!?　などよほどじゃなければ勝てないシナリオなんかもある。これは挑戦しがいがあるぞ。

シナリオセレクト画面だ。どれも熱いゲームばかり。スタートを押せばいきなり出番が待っている。

大量得点のチャンスというシナリオだ。ここは一発代打でも出して打ってやろうか。

これは3－2、9回裏2アウトランナー1、3塁あと1人というシナリオ。打たれたら同点間違いなしだ。下手をすると逆転されてしまう。こんなのが17もあるのだ。あ、熱い！

勝利

負け～

いよいよ「ランパート」も砲撃開始 早く買っておかないと後悔するぞ

12月11日に発売される「ランパート」も要チェックだよ。これは海から攻めてくる敵と砲撃戦を繰り広げるターンと、城壁を修復しながら自分の領地を広げていくターンと、そして砲台を新たに設置するターンをくりかえすゲームだ。こんなシンプルなシステムなのにいざ遊んでみると、パズル、シミュレーション、アクションの3要素が調和した面白さにハマってしまうぞ。

移植も忠実だからアーケード版をやり込んだ人は必携だね。そうでない人も、この機会にやってみてほしいな。とにかく斬新だよ。

熱い2P対戦

あまり腕に差があるとツライけど、対戦プレイは、このゲームのメインといえるほど燃える。ただし、負けるとすごく悔しいから、人間関係が壊れてもいい相手とやろう

緊張の1人プレイ

けっこう深い戦略が要求される1Pモード。こっちの弾をヒョイヒョイよける敵の動きがにくたらしいぞ。

メーカーさんからひとこと

見ましたか？　日米野球対戦。ウ～ン、やはりメジャーは違う…と思ったそこのあなた、R.B.I.4ベースボールをやっちゃいなさい!!　だって、MLB公認だし、掟やぶりの乱入モードもあるし、ウェーブだって本場もんだよ。イキがいいよ、今が旬だよ、最高だよ。

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

アーケードゲームなみのクオリティ

完成度ゲージ 90% 2人同時、対戦プレイあり

●セガ
●1月14日発売予定
●価格未定
●ACT
●16M

メガドラの殴りアクション最強の完成度！

発売まであと1カ月と少しということで、日に日に期待が高まる「ベアナックルII」。前作の「ベアナックル」の評判が良かっただけに、「II」の完成度が気になってしようがない人も多いと思う。メガドラの人気ソフトの続編ものは、正直なところ前作を越えられなかったものが多いからね。だけどこのゲームに関してそんな心配は無用だ。なにしろキャラクターの動作パターンと技は豊富だし、敵は容赦なくたくさん出てくるし、サウンドはあの古代祐三氏だし、いちばん大切な爽快感も素晴らしいデキだぞ。また、大部分のメガドラソフトで弱点とされていた効果音も注目に値する。敵を殴ったときの「バシッ」という音が、前作とは比較にならないほど心地よく響くのだ。もちろんゲーム内容のほうも怖いくらいの完成度で、プレイ感覚はアーケードゲームなみの深みが感じられるほど。

ここまでほめちぎると「ゲーム雑誌特有のおせじだろう」と疑念をもたれてしまいそうだが、実際にプレイしてみればそんな考えは吹き飛ぶはず。とにかく君たちの目で確認してみてほしい。

前作と同じように武器を拾って攻撃できる。マックスは軽々と振り回すのに対し、エディは汗だくでキツそうである。

操作方法や動きのバリエーションが増えていて、融通のきいた立ち回りができるのが「ベアナックルII」の魅力といえる。髪をかき上げるブレイズも健在。

music by 古代祐三ベアナIIを語る!!

ベアナックルIIの音楽を担当した古代祐三氏に、友人でもあるOLIX光治が突撃取材をしたぞ。

折原　ベアナックルIIは容量が4倍に増えたけど、何か変わったところは。

古代　音楽的にはいろいろと面白いことはやっているんだけど、あまりわからないかもしれないね。ドライバ的にいろいろ改善をしているんで、音はそこそこ出てるんじゃないかなあ。あと、効果音がやたら増えた。サンプリングだけで1Mで、曲で1M弱使ったんだよね。とくに声関係と殴り音関係はね。

折原　ゲーム音楽を作るときは、ゲームに合わせてしまう部分は多いの？

古代　それはあるね。今回はちょっと変な曲を作ったら、アメリカでひんしゅく買っちゃって（笑）、けっきょく前作っぽいメロディをかぶせたりしたんだけど。前作ってハウスといってもアメリカンハウスっぽいから、アメリカでウケがよかったんだよね。

折原「スーパー忍II」はやらなかったの？

古代　けっきょく、前の系統を受け継がなければいけないだろうし、新しいことができないと思ったんだよね。曲作るときには、新しいこととかヘンなこととかやりたいからさ。ベアIIもそのへんの割合いがけっこう困ったりしたけど、まあ、ゲームもよくできてるし、まとまったんじゃないかな。ヨーロッパでウケるかもしれないね。

折原　（部屋のなかの楽器機材を見渡して）あれ、909いつ買ったの。

古代　だいぶ前だよ。でも909はこのままだと使えないから。

折原　そういえば、あそこの北海道の楽器屋でマッキーの1604を買ったよ。

古代　あれ安かったでしょう。

折原　うん、だってあれ15万でおつりがくるんだもん。中古でもそんな値段なのに、新品だからね。それにあそこは人がいいんだ。のせるのもうまいし。

古代　そうそう。通販の案内みたいなのを送ってきてさ、そこのコラムがなかなか面白くて。バッタ屋のススメとかって（笑）。

折原　いいよね。あのお店。海外ものを買うなら、北海道の楽器屋！

古代　あそこでDBX166と、BBE822を買ったんだよ。

折原　卓は何を入れる予定なの。

古代　CUDのマキシムってやつ。けっこうちっちゃいヤツ。でも拡張性があるから。

折原　で、最近どんな楽器買ったの？

……………………………………

ゲームを離れて始まった2人の楽器談義は日が落ちるまで続くのであった（笑）。

いわずもがなの古代祐三氏。最近では「スラップファイトMD」「ベアナックルII」を担当。

古代氏の部屋にはこんなスタジオ設備が。OLIXがうらやましがってた。

STAGE 1

前作のステージ1と印象が似ているものの、マップが斜めにスクロールしたり、バーでの戦いがあったりと、最初から変化に富んだ展開が楽しめる。ハウスっぽいBGMもイメージはそのままに、新たにアレンジされているぞ。

いきなり敵が6人！

難易度にもよるが、マップをどんどんスクロールさせると敵がゾロゾロ出る。技術の勝利ってヤツだね。

路地から男

暗い路地からヌボーっと出てくるジャック。中ボスのくせに挑発などの多彩な動作を見せてくれるぞ。

バーで乱闘

「お客さん、ケンカなら外でやってくださいよ」といわんばかりのオヤジ。

電撃ムチをふるうノーラ。お休み中のところを邪魔されて怒っているらしい。

ボスはバーのオヤジ

さっき逃げていったバーのオヤジが「カモーン」と挑発。じつはボスなのだ。

STAGE 2

こんどは高架道路での戦いとなる。ここは、左右から偉そうに通りすぎていくバイクが強くて、体当たりでやられがちだ。しかも乗っているヤツを殴って落とすと、横転したバイクが爆発する（近づくとダメージ）から手に負えない。

走るわ飛ぶわのバイク

すごい跳ね方でお出ましするバイクが脅威。

敵も味方も巻きこむ大爆発。なさけないなあ。

あつくるしい野郎たち

トラックの前で待っているヤツは抱きつくのが大好きらしい。

しかもその中にはデカテカ筋肉のヤローだらけ。あぁむさくるしい。

返し技を使うザコ

ザコのくせにジャンプキックをアッパーで殴り返してくる。敵も進化しているんだねえ。

背中が炎で焦げそうなボス。高いところからの蹴りと、死の「高い高〜い」がひきょう。

STAGE 3

アトラクションがすべて無料（？）の、深夜の遊園地で暴力の嵐が吹き荒れるステージ。ベンチに浮浪者のごとく横たわっているザコや、揺れる海賊船がいい味を出しているぞ。ちなみにこのステージから忍者ライクな敵が出てくる。

入口付近でのノーラ+ジャックの混合攻撃がキツい。

海賊船にお乗りの方はこちらからどうぞ……って雰囲気じゃないよな。

日本刀や手裏剣もそうだが、体術もあなどれない忍者。

しかも、分身で攻撃をよけるうえに、投げ技も強いぞ。

野生児なボス

某ゲームのキャラクターをほうふつさせるボス。

もろにローリングネイル(?)みたいな攻撃もしてくる。

STAGE 4

ステージ4は中盤なだけあって、中ボスはおろかザコさえも手ごわくなってきている。舞台は一般ピープルのいない球場で、マウンドの地下ではミスターXの息がかかったアングラ・プロレスが盛んに行われているらしい。

球場でムエタイ

ムエタイが得意なイーグルは、キックの連続技を叩きこんでくる。

身軽なデブはブキミ

あのボンゴが炎を吹きながら再登場。前作ほど不条理に強くないが、この巨体ですばやい動きは不気味。

アングラ・プロレスで活躍中のアバデデ

おまけにアバデデもボスとしてリターンマッチを挑んでくる。相変わらず体当たりが強い。

勝つためなら凶器攻撃もする。そこまで落ちたか！

アクセルのドラゴンスマッシュがはじき返される！

細かいのまで紹介したらキリがないほど豊富な技！

今回は締めくくりとして、それぞれのキャラクターの代表的な技を紹介しよう。実際にはここに掲載した以外にも通常のジャンプキックや連続技、ナイフや棒を拾(ひろ)っての攻撃など、小技もいろいろあるけど、全部あげるとキリがないんでカンベンしてね。

ちなみに操作関係の解説は、Aボタン＝必殺技（使うと体力が減る）、Bボタン＝攻撃、Cボタン＝ジャンプということで統一してあるぞ。また、B＋Cボタンで武器を投げたり、Bボタンをためることで連続技のフィニッシュをいきなり出すこともできるぞ。

たった1つの技でこれだけのパターンが！

飛翔白麗

AXEL

いちおうこのシリーズの主人公。見た目も技も前作よりさらにコーディーらしくなっている（うそ）。ジャンプ力の低さは相変わらずだが、動きにスキがないのが長所。

POWER	★★
TECHNIC	★★★
SPEED	★★
JUMP	★
STAMINA	★★

ニープレス
ジャンプ中に下＋B。着地後に投げ技へ移行するときに使う。

ソルトスルー
敵を正面からつかんでうしろに放り投げる。けっこうきくぞ。

2段蹴り
Bボタンを少しためて離す。敵が近いと2発連続で当たる。

ドラゴンウイング
Aボタンで体力を削って出す。まわりの敵を一掃できる。

グランドアッパー
方向キーを横に2回＋Bボタン。遠くまで踏みこむのが特徴。

ドラゴンスマッシュ
右か左＋Aボタン（体力を消耗）。パンチを連続で打ちこみ、8発目にフィニッシュ。空振りすると悲惨だ。

BLAZE

女性とはいえ能力が平均しているので、前作と同様にいちばん使いやすいキャラクター。敵をつかんでジャンプでまわりこむ動きなどは、ますます華麗になっている。

POWER	★★
TECHNIC	★★
SPEED	★★
JUMP	★★
STAMINA	★★

落掌打
ジャンプ中に下＋B。敵のフトコロに入って投げるのに使う。

後掃脚
B＋Cで背後の敵に足払いを当てる。あまり役に立たない。

大外刈り
敵を正面からつかんでそのまま刈り倒す柔道技。

巴投げ
出し方と効果は前作と同じ。敵を遠くへ飛ばしたいときに。

飛翔白麗
方向キーを横に2回＋Bボタン。ジャンプで突っこむ。

円舞脚
Aボタンで蹴り上げながら敵を一掃。体力を消耗する。

気功掌
右か左＋Aボタン。間合いが近いほど威力が大きい。

MAX

プロレス技を中心に、どの攻撃も威力が絶大。動作そのものは素早いが、移動速度があまりにも遅いのが欠点。彼だけは敵をつかんでもジャンプでまわりこめない。

POWER	★★★
TECHNIC	★★
SPEED	★
JUMP	★
STAMINA	★★★

後ろかかと蹴り
B＋Cで背後を蹴る。リーチが長い。

ジャーマンスープレックス
敵をつかんで叩きつけるように落とす。

サンダーボディスラム
敵をつかみ、ジャンプ＋Bで放り投げる。

アトミックドロップ
背後から敵をつかみ、尻をヒザに落とす。

スライディングシザース
方向キーを横に2回＋B。歩くかわりに使うと素早く移動できる。

ボンバーナックル
Aボタンで腕を振り回す。敵をはね飛ばすと同時に体力を消耗する。

サンダータックル
右か左＋Aボタン。絶大なダメージを与えられるが体力を消耗する。

EDDIE

さらわれたアダムの弟。ローラーブレードでの素早い移動は魅力的だが、パワーの低さはいかんともしがたい。しかし腕白せっかんの快感のためだけに使う価値はある。

POWER	★
TECHNIC	★★
SPEED	★★★
JUMP	★★★
STAMINA	★

腕白せっかん
背後から肩に乗ってメッタ打ち。キモチいい～っ！

首投げ
つかみ＋ジャンプ中にBボタン。反動を利用して投げる。

ローラーアッパー
つかんだ敵に反動で蹴りを見舞う。アゴが砕けてしまいそうだ。

ダブルスピンキック
Aボタンで体力を消費しつつ、その場で回転する。

コークスクリューキック
右か左＋A。早い話がドリルキック。体力を少し消費。

ダイナマイトヘッドバッド
エディだけパッドを横に2回入れると走れる。Bボタンで頭突きもカマせるぞ。

メーカーさんからひとこと

思わず叫びながらプレイしてしまう格闘アクションが堂々登場。前作を買ってくれた人もスケールアップした内容に驚いてくれると思います。キャラクターも4人になり、技や動きも格段に増えました。見逃す手はありませんね。

Jリーグチャンピオンサッカー

実際に活躍する選手たちを操作して優勝を目指せ

完成度ゲージ 100%　8人まで対戦可能

- 小学館プロ／ゲームアーツ
- 2月5日発売予定
- 7,800円
- SPT
- 4M

すべて実在の選手たちがところ狭しと駆け回るぞ

最近やたらと盛り上がっている日本のサッカー界だが、それもこれもすべてJリーグのおかげである。その盛り上がりをさらに持ち上げるように、メガドライブでJリーグ公認のサッカーゲームが登場するぞ。その名も「Jリーグチャンピオンサッカー」だ。実在の選手たちが自分の手によってフィールドを駆け巡る。彼らの名に恥じないプレイを見せよう。

Jリーグってなんだ？

“Jリーグ”とは日本のプロフェッショナルなサッカーチームの集まったリーグのことだ。このリーグのなかで試合をして日本一を決定する。チームは読売ヴェルディや鹿島アントラーズなど全部で10チームある。どこもフランチャイズをもっており、地元の声援に支えられているぞ。フランチャイズの位置は固まらず、日本中にまんべんなく散らばっているので、自分の近くのチームを応援してやろう。

ボールを所持している選手の名前が画面の下に表示される。気になってボールをとられてしまうことも……。

ココに名前が出るの

チームは全部で10チームあり、同じチームを選ぶことはできない。ケンカするなよ。

試合は淡々と進むけどプレイ内容はアツイぜ

ゲームは見なれた横スクロールで、フィールド上をパスやドリブルで進み、相手のゴールへシュートを叩きこむ。派手なアクションはほとんどないが、基本に忠実なプレイはさすがとうならせるほど堪能(たんのう)させてくれるぞ。

プレイヤーを選び

2人で遊ぶときはコントローラーを2つ用意してスタートさせよう。

チームを選択

1プレイヤー側からチームを選ぶ。事前に話し合っておけよ。

フォーメーションも自由

6つのフォーメーションからチームに適したものを選ぼうぜ。

Jリーグモードなら8人まで対戦できるぞ

実際のJリーグと同じような日程で進められるJリーグモード。このモードは8人まで遊ぶことができるぞ。それぞれチームを選んで試合の順番がきた人がゲームに参加できるというわけだ。順番待ちの人は黙って後ろで見るなりフーリガンのように騒いでもいい。自由に待とう。

人数を選べ

8人でガヤガヤやっても一人でじっくり遊んでも楽しい。しかし、練習はエキシビジョンでやろう。

勝手に進むぞ

コンピュータが担当しているチームどうしの試合は結果だけ表示される。一瞬にして結果がわかってしまうぞ。

	P	W	D	L	PTS
PANASONIC GANBA	1	1	0	0	4
SHIMIZU S-PULSE	1	1	0	0	4
A.S.FLUGELS	0	0	0	0	0
GRAMPUS EIGHT	0	0	0	0	0
JEF UNITED	1	0	0	1	0
KASHIMA ANTLERS P1	0	0	0	0	0
RED DIAMONDS	0	0	0	0	0
SANFRECCE	1	0	0	1	0
VERDY YOMIURI	0	0	0	0	0
YOKOHAMA MARINOS	0	0	0	0	0

ビュー画面で成績表を呼び出せる。自分のチームは今どの順位なのかなあ……。

やっと出番が

しばらく待っているといよいよ自分のチームの試合が始まる。気合を入れ直して試合に臨め。れっつごー。

そしていよいよ試合開始

顔合わせを

試合の前は礼儀が肝心。対面して相手のツラをしっかり見よう。ゲームでは見られないけど、心境はそれ。

スライディングだ

スライディングで相手からボールを奪う。反則なんか取られないよう巧みに奪いましょう。

GOAL!

メーカーさんからひとこと

現在最もホットなスポーツ。それはサッカー。そのプロリーグが、Jリーグです。そのJリーグの公式認定ソフトの第1弾がこの「Jリーグチャンピオンサッカー」です。カズがラモスが君のメガドライブで躍動する。対戦モードも盛り上がる。TV画面でキックオフ。

アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

不気味な声のぬしってダレ!?

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

- ●セガ
- ●12月18日発売
- ●6,800円
- ●ACT
- ●8M

World of Illusion Starring MICKEY MOUSE & DONALD DUCK ©1992 Disney ©1992 SEGA

マジック修行の成果を試そう

明日に控えたマジックショーのため、練習していたミッキーマウスとドナルドダックは、ひょんなことからマジックボックスを発見し、そのなかへ吸い込まれてしまった。そこには不思議な世界が広がっていた。ここを脱出するためには、マジックボックスに吸い込まれるときに聞いた謎の声の主と勝負しなければならない。

この世界では、普段動かないものまで命を吹き込まれ、ミッキーとドナルドの行く手をジャマしてくる。得意のハンカチーフ攻撃で、ジャマものを花や鳥に変えよう。ミッキーとドナルドでは多少面構成が違うので、そのへんも楽しみにしていいぞ!

この人とマジック勝負をして勝てば脱出できるのだが……。

ゲームオーバー時点でコンティニューかパスワードか選択。

協力プレイもステキだ

ステージ1 森～クモの洞窟

やたら大きな木々がある森を抜け、洞窟へ向かう。アリの連隊や枯葉のお化けが出てくる。注意するのはとんぼ。動きがちょっと変則的だぞ。

"!" マークは危険地帯を表すのだ。

このへんは地形が複雑で、奈落の底もある。

シーソーをジャンプ台に大木の枝へ上がる。

洞窟内は巨大なクモがいっぱい。上からミッキーとドナルドを狙ってくるぞ。

BOSS ビッグ・スパイダー

上からクモの巣をつたって降りてくるビッグ・スパイダー。2度表側に降りてきたら、次は巣の裏で挑発してくる。表側にいるときのみ攻撃が可能なので、タイミングを逃さないようにしよう。

ステージ2 空～岩場

ビッグ・スパイダーと戦ったあとに手に入れたのは、空飛ぶジュータンの魔法だった。空の面ではよけるのみでハンカチーフ攻撃はできないので注意しよう。空のあとは洞窟を走り抜け、雲を渡り、落雷の激しい岩場を冒険する。ステージ2でいちばん怖いのは雲渡りの場面だ。長く足場にしていると、雲が消えるところがあるので早めに渡ろう。

雲の上を渡って歩く面。顔のある雲は乗ると動き、小さいものは長く乗っていると消えるぞ。

ドナルドで来ると、雲の面が急流下り面に変わる。ここは、このゲームでいちばん難しいかも

まずは空から

Aボタンでホバリングして、進む。ハンカチーフ攻撃はできないので、Aボタンの操作が大切。

落ちる～

落雷は、そのまま炎として残ってしまう。ハンカチーフで消せるぞ。

落下する岩をつたって、はるか下の岩場に飛び乗る。落ち着けば大丈夫。

BOSS 壁画のドラゴン

壁に描かれたブロックが回転し、1体ずつドラゴンが出てくる。ドラゴンはジャンプして迫ってきたり、炎を吐いたりするぞ。計6体をもとのブロックに戻せばクリアだ!

ステージ3 海～難破船

ステージ２のボス面で手に入れるマジックは、水中遊泳術(？)だ。ちょっと入り組んだ水中には、いろんな生物がいるぞ。進んで行けば、難破船内にも進入しなければならない。なかなか変化に富んでいるのだ。水中では空中同様の操作が必要だ。ウニやピラニアには気をつけよう。

ほおっておくと、ミッキーは沈んでいく。水圧でつらくなるからだろうか。攻撃ができないから、プカプカと避けていくしかないぞ。

ここは、ほふく前進しないと行けない。ミッキーはいいけど、ドナルドはお尻が引っかかる…。

左の写真の面て、先へ行けないトナルトは、戻って海上へ。トロヒカルな面か待っているのだ。

巨大な貝をうまく使え

地中から泡が吹き出して先に行けない。そこで貝を引き寄せ、穴をふさごう。

貝殻だらけの鍾乳洞と難破船内。突然落ちてくるモノやトラップがいっぱいあるぞ。

BOSS ジョーズ

最初、背ヒレだけ見えるジョーズ。そのときは当たり判定はないか、牙を剥いて来るときと、ジャンフしたときか怖い。

ステージ4 家～おかしの国

どうやら家のなからしいが、あらゆるモノが巨大化している。ここには簡易ワープする場所やボーナス面への入口もあるぞ。さらにこの先には、あまいあま～いおかしの国が待っている。

トナルトの場合は、英語お勉強的な面か広かる

ステフラーをジャンプ台に、百貨事典の上へ。凝った文房具がいっぱいだ。

ボーナスステージも！

ボーナス面。でもブロックが嫌な動きで襲いかかってくる。ハンカチーフで動きを止めろ。

おかしの国はなんかホノボノ

チョコレートケーキの島。ウェハースや飛行機型のキャンディなど、いかにもあまそうな面。

クッキーおじさんは２度ハンカチーフ攻撃しないと消えてくれないのだ。ちょっとイヤン。

ワインゼリーに埋もれる。このぷよぷよ感がいいんだよね。

ワインのコルクに乗って飛ぶミッキー。やたらと楽しそう。

BOSS 魔法使いのおばさま

ホーキて飛び回るおばさん。着地したときかチャンスてもあるか要注意てもある。火炎攻撃や落雷てなかなか近よらせてくれないのだ。次の攻撃を読むのと、間合いか大切だ。

ステージ5 ふしぎな森

いよいよ声の主との魔法対決が近づいてきた。このへんはもうお膝元といっていいだろう。ここから先は、もうキミの手で遊んでいただいたほうがいい。がんばって勝負してくれ！

ここから先も、キミをあっと驚かす仕掛けが続々待ってるぞ。

トランプたちに魔法をかけると、足場代わりになってくれるところも。

表情豊かなキャラクターに注目

このゲームでは、ミッキーとドナルドの表情にも注目してほしい。とにかく１人１人のパターンがいっぱいあって、立ち止まっていても飽きることはないぞ。

メーカーさんからひとこと

子供のころに見たディズニーの世界が、そのままゲームになりました。低年齢に向けたソフトですが、奥が深く、ていねいに作った内容で中級者・上級者でも十分楽しめます。ミッキーマウスとドナルドダックの活躍に、乞うご期待！

タズ マニア

試しにひとつ食ってみようか!?

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●12月25日発売
●6,800円
●ACT
●8M

落ち着きのない主人公タズ しかしその能力は……

ワーナーの秘蔵っ子キャラクター〝タズマニア〟。あまり日本ではなじみのないヤツだけど、本国ではけっこうな人気キャラクター。ちょっとニヒルでセカセカしている家庭もちなんだ。ゲームとなった「タズ マニア」は、卵を取りに行くお話となってる。とはいっても単純にことは運ばない。タズの行く手にはいろんな障害や妨害者が絶えず狙ってくるはずだ。タズは食欲旺盛で、何でも食べちゃう。これを利用して、火を吐いたり、高速回転（ソニックと違って横回転）して竜巻のように敵をなぎ倒すこともできるんだ。地形も複雑で、難易度もちょっと大人向き。キャクラクターの表情が豊かなのもGOOD！ タズは、ソニックやテイルスの対抗馬となれるかな？

おお、なんたる家族愛!!

近所のわけ知り顔のおじさん（ポロシャツ着用）が、情報をもってきた。

英語ペラペラのおじさん。そりゃああちらものソフトだから当然さ。

あわてて家を飛び出すタズ。残されたものたちもウキウキなのはなんで？

何でも食っちゃうタズ

タズは、基本的に体より小さいものなら何でも食べようとする。その貪欲さには脱帽だ。でもおなかを壊しちゃしょうがない。

しかも…

タイトル前に出るセガのロゴをもいただくタズ。鉄の胃袋だ。

唐辛子のかたまりを食べたあとは、口から炎を吐くことができる。辛さをそのまま実践しているんだね、タズは。

あるポイントまで来ると、こういった像が出てくる。ここはコンティニュー地点確保という意味があるのだ。

飛び移れないところでは、いろんな道具をアイテムとして使用できる。

悪いものを食べておなかを壊したタズ。これは情けないことこのうえない。

タズマニア キャラクター劇場

メーカーさんからひとこと

アメリカ生まれのソフトで、人気キャラクター「タズ」の動きが非常にコミカル！ 立ち止まっているときの動きのパターンや、何でも食べてしまう食欲旺盛さに、驚くことでしょう。読者のみなさんも童心に帰って楽しめるはずです。

フランスゲーム事情

BEEP!メガドライブ特派員　渋谷洋一　取材協力　MEGA FORCE編集部

パリの街は寒かったがフレンチゲーマーはカンカンに熱かった！

ボンジュール！　コマンタレヴゥー。いやあ、フランスはとても素晴らしかった。さすがは芸術の都といわれるだけのことはある。街全体、これ芸術といった風采と品格を漫然と感じさせる。メシもうまい。特に魚介類がセ・デリスィウだし、ワインもうまくガンガン入る。フォワグラも不思議な味で、アンビリーバボーッ！　さらにフレンチガールは、最高グッド。足が長く、スタイルが超イイ！　思わずひれ伏しもんだ。それから、フランスの人々は車の運転も情熱的で、なにしろ熱かった。

私、渋谷洋一と栄えある読者代表、大学生の横井卓広君(23)はBEメガの担当者とともにロシアを突っきること12時間、JALでシャルル・ド・ゴール空港へ。気温は10度程度で、雨が降っていたせいもあり、とても寒く感じられたが、出迎えの「MEGA FORCE」編集長、アラン氏とパリ育ちのナイスガイ編集者ジョンマック氏の歓迎を受け、心が暖まった。

次の日、早速ゲームセンターに直行。だが、なんとフランスではゲームセンターは18歳未満出入り禁止。なんとも淋しいかぎりだ。当然、そんな状況ではゲームセンターが盛り上がっているはずもなく、その数も規模も小さなものだ。メンテナンスも悪く、レバーはグニョグニョ。日本で大人気の「ストII」は、なんだか古いアップライトきょう体に詰め込まれ、ボタンも四角い飛び出たボタンが6つ適当な位置に無理やりくっついていた。あれでは、流行りようがない。

しかしそのかわりといってはなんだが、ピンボールがパリでは充実していた。フランスにはどんな田舎でもカフェがいたるところにある。その中にポツンポツンと、ピンボールマシンが置かれていて、フランスではピンボールは、いつでもどこでも楽しむことができるそうだ。メンテナンスも良好。さすがに球の切れたランプなどはいくつか目に入るが、どんなに古いピンボールでもフリッパーの手入れだけは完璧だった。フリッパーはフルパワー、なんだか日本でプレイするよりも力が感じられた。

それともうひとつ気がついた点は、大型体感マシンがまったくないことだ。「R-360」や「V.R.」がない。それに日本であれだけ流行っている「UFOキャッチャー」も。まあ、街の美観を損ねるからだとしても、大型体感マシンがないのは、なんとも地味な印象を受けた。フランスはゲームセンターやアミューズメントパークといったものはまるで普及していない。まだまだ、これからということだ。

ゲームセンターはピンボールが主体。ビデオゲームはほとんどが使い回しの古いアップライトきょう体で、座ってプレイするタイプは上の写真のものだけだった。5フラン（約130円）で1クレジットで、10フランで3クレジットの料金が主流。日本に比べ、やや高めの設定だ。

常に注目されている日本のソフト＆情報

さてとお次ぎはコンシューマーゲーム事情だ。パリには東京堂やジュンクという日本の書籍を専門に扱っている書店がある。日本のゲーム情報誌はパリに住む日本人の子供が買うのではなく、その9割がフランスの子供たちだという。やはり最新のゲーム情報を早く知りたがるのは、万国共通だ。

ゲームショップもいくつか取材した。下の写真はSHOOT AGAINというかなりマニアックなゲームショップ。店内には、現地発売のソフトはもちろん、日本のメガドライブやスーパーファミコンのソフトも販売していた。日本製ということだけでかなり売れるそうだが、かわいそうなのは、入荷しやすいソフトは日本で余っているもの、すなわちクソゲーが多いということだ。言葉の壁を越え、情熱と根性でクリアするお客のなかには、SFCの「北斗の拳5」を2週間でクリアしたヤツもいて、ゲームプレイに対する熱意はすごい。シャンゼリゼ通りにある大型店、ヴァージンメガストアでもメガドラは大人気。今は「STREET OF RAGE（ベアナックル）」や「Team USA Basket」が売れているそうだ。

店長のジリスさんは、フランスで最初に日本のゲームソフトを販売した人。スタッフもみんなゲーム好きで、BEメガのことも知っていてくれた。たくさんの人が楽しめるためにもぜひ英語表示モードを入れてソフトを開発してほしいとのことだ。

■タイトル部分の写真は左上から①市内を流れるセーヌ河②1個約500円のエッフェル塔③ショップにあった日本のメガドラ④パリの象徴エッフェル塔⑤ショー会場の子供たち⑥出迎えを受ける特派員一行。横井君は英語が堪能ということで決定した⑦ニックネームのはいったTシャツを着てサインにいそしむ「MEGA FORCE」スタッフ⑧凱旋門のすぐ近くにあるバージン・メガ・ストア

お約束、日仏ストII対決の勝敗はいかに…!?

「ストII」でフランスの人々と対決し、ゲーマーであるならその熾烈な対戦のなかに、フランス人の本質を感じ、また己を知らなければならない。まずは「MEGA FORCE」編集部を訪問。兄弟誌の「SUPER POWER」編集部スタッフも参加してもらって、早速、練習を兼ねた「ストII」大会をはじめる。ハドソンのスティックを用意してもらうが、ボタンの位置がしっくりこないので、得意なリュウではなく、春麗で対戦。なかなかいい成績をおさめる。彼らは必殺技はあまり使わず、オーソドックスなハイキックとローキックを駆使していて、実際の喧嘩に近いような展開になりがちだった。

もちろん「MEGA FORCE」編集部では、発売間近のソニック2の記事を、制作中。11月上旬の時点で、フランスにはサンプルが2本しかないため、苦労も多いようだ。

さて、戦いを挑むべく、パリの郊外、新凱旋門の近くで開催された「スーパーゲーム」ショーに乗り込んだ。「MEGA FORCE」のスタッフはゲームキッズからサイン責めにあっている。彼らはスターなのだ。

いよいよ本番の「ストII」対決をすることになった。私の要望で例のカプコンのスティックを用意してもらった。なにせ、ほとんどゲームセンター版でプレイしているものだから、こっちのほうがしっくりくるからだ。だが、結果はそれが仇になってしまって完敗。膝の上では、スティックが固定できずに昇龍拳が確実に出せない状況になってしまった。まあ、やはりそれは言い訳にすぎない。だが、この屈辱は絶対にはらさなくてはならない。あのパッドで練習して、リターンマッチだ。このままでは、日本のレベルはこんなものかと誤解されてしまうからな。

最後にフランスの子供たちもやっぱりゲームが大好き。このゲームショーもものの凄い盛り上りを見せていた。しかもスーパーNESやメガドライブだけでなく、アップルやIBM、アミガやアタリといったパソコンゲームもフランスの子供たちは積極的にプレイ。ゲームセンターに行けない分、こっちで盛り上がっているようだ。

この16歳の少年が最もうまかった。今度会ったときは許さん。アイウィルビーバック!

編集部内のテストルームで、「ストII」対戦する渋谷洋一と「SUPER POWER」編集部員。この目つきを見てくれ、真剣そのものだ。

アラン編集長のオフィス。我がBEメガを手にして、"マイバイブル"とのたまってくれた。彼はゲームキッズのヒーローでもある。

SEGA FRANCE訪問インタビュー

パリのなかでも比較的郊外のオフィス街にあるセガフランス。世界同時のソニック2発売をひかえる現状や、MEGA-CD投入など今後の展開をうかがってみた。

ソニック2は最高のクリスマスプレゼント!!

今フランスには家庭用ゲームの大きな波が押し寄せていて、そのシェアの95%はセガと任天堂が独占しています。

現在、任天堂とセガの比率は6:4。しかし今度のクリスマス商戦では50%近くに迫れるでしょう。ソニックはメガドライブとともにやって来たわけですから、まさにセガの顔であり、人気があります。日本のように発売日に何本ということではなく、年末にかけてじっくりと売っていきます。現在は市場開拓期ですから、ターゲットを絞ったアプローチをしています。例えば、この夏はゲームギアに重点をおいて、予想を上回る、30万台を販売しました。メガドライブも'92年度は60万台出荷の予定です。フランスでのセガは"強い"とか"ハイテク家電"のイメージで売っているので(任天堂は玩具というイメージが強い)、失敗は許されないのです。残念ながらMEGA-CDは十分にソフトがそろう、夏以降に発売する予定ですが、シェアの逆転もあり得るでしょう。

国内のオリジナルソフトは、まだこれからです。ですから日本の作品をもっと楽しめるよう、メーカーの皆さんには、世界的な視点を持って制作してほしい。「オリンピックゴールド」は、6カ国の言葉に対応し、好評でした。語学学習にも利用できますし。映画ものが多いのも、キャラクターがすでに世界的だからなのです。

私たちも、社会や子供たちに与える影響がいかに大きいかということに常に気を配っています。

名称は日本と同じだけど、カートリッジの形状が変えらている。

10名ほどのセガフランススタッフがユーザーからの質問(攻略や解き方まで)に電話で答えてくれる。今、彼はテストプレイ中。

セガフランス広報担当のお2人。最近制作したTVC·Fのデキに自信満々。今セガと任天堂は、フランスの5大テレビCMスポンサーなのだそうだ。

最後にフランス語も話せない私たちを暖かく歓迎してくれたフランスの方々に厚くお礼申し上げます。MEGAFORCE編集長アラン氏、SUPER POWER誌のジョンマック氏、ジョイスティック編集部の方々。それに連射テクを披露してくれたSHOOTAGAINの方々。そしてゲーム事情について熱弁してくれたセガフランスの広報の方々。ありがとうございました。(渋谷)

誌面ジャック!! メガドラサードパーティーやりたい放題

G-SATの巻

ゲームの話

セガの関連会社なので、純粋には"サードパーティー"ではないですが、とりあえずG-SAT(ジー・サット)です。

この本が出る12月8日ごろには、第1作目となった「ドラえもん」の開発も大詰(おおづ)めに入っていることでしょう。本誌でも以前に「当社は大人向けのゲームも作りたい」と言っていたのに…、と、ご不満の向きもあるでしょうね、きっと。でもそっちのほうも、同時進行で作っているんです。実際、開発を始めたのはだいぶ前だったのですが、CD-ROMという利点を最大限にいかした作りにしようと、時間をかけています。題材は今の世を賑(にぎ)わしている「せーじか」です。

さて、話は変わりますが、最近のゲームはオモシロさの原点から少しずつずれていってると思いませんか? 確かにソフトの技術力は向上していますし、ハードもより高速処理になってきています。でも、のめり込むには何かが足りない……。ひとつの方向性として「V.R.(ヴァーチャルリアリティ)」に代表されるような「より現実感を…」という方向があります。これは欧米のゲームには多いですね。また、一方ではあくまで「ファンタジーを」というのも息が長い。さらには、あの「テトリス」のような単純かつ奥が深い、タイプの古いものもあります。脳みそでいうと、左脳系の思考型、右脳系の反射神経型(はんしゃしんけい)、脳みそにあまり関係ない体力型、と大きく分けられます。これらはそれぞれ進化しているものは定番となり、人気ソフトになっています。進化に追いつかないハヤシライスなもの、ミックスしただけで取り柄(え)のない野菜炒め(やさいいため)(ボクは時々食べるけど)なもの、限りなくマネに近いカマボコ蟹(がに)なものなどなど、みなさんが食傷気味(しょくしょうぎみ)のソフトも残念ながら多いですね。それでも、定番に押されっぱなしっていうのも悔(くや)しいので、当社としては設立して間がなくても、いきなり甲子園を目指すつもりで開発に臨(のぞ)んでいます。

ところで、最近某誌編集長のK氏と某ソフトメーカー社長のT氏と3人で会ったときのこと……。

「近頃思うんだけど、ゲームにもそろそろオピニオンリーダーが必要ですよね〜。そこへいくと、Tさんのところにはそれがある」と僕(W)。「ウンウン」(K)。「そう言ってくれるとウレシイな〜」(T)。「たとえばね、小学生から大人まで遊べるなんてのは、現実的じゃないよね。10歳未満対象とか中高生向けとか、18歳以上向けとか、もっとセグメントしていく世代の〈面白さ〉を強調する作り方っていうんでしょうか…」(W)。「ハード別ジャンル設定みたいなことも検討するべきでしょうね」(K)。「ユーザーの満足を追求すると、そういう考え方も確かにありますよね〜」(T)。「そういう意味ではユーザーがメーカーを育てようという意志を吹き込んでくれるかどうかで"勇気"風船の大きさも変わる……」(W)。「あまり吹き込みすぎて破裂(はれつ)しちゃったりして(笑)」(K)。「……ないない」(T、W)〈注:一部脚色(きゃくしょく)あり〉

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF の巻

本当は皆、ギャルゲーが大好きなんだ…

こんにちは! こももです。今回はこんなにスペースをいただいて、こもも嬉しい! 副編さんありがとう! 先日、BEEPに遊びに行った時(おい、仕事しろよ)ウルフの記事を書いてくれてるライターの人に会ったの。12月号の「アネット再び」の「本当は皆、ギャルゲーが大好きなんだ…」という、名台詞(せりふ)を作った人なのよ。あの、キャッチは強烈(きょうれつ)よねぇ。一度見たら覚えちゃうもの。ちなみに「お♥し♥り♥いやーん!!」というキャッチを書いたのも彼なんだって。こももは大感動しました。彼は否定してたけど、ギャルゲーがすごく好きみたい(本当かな)。

女の子ゲームの魅力ってなんだろう? キャラの可愛(かわい)さかしら? うーん、確かに女の私から見ても、アネットやレイカはかわいい。キャラを自分の思いどおりに動かせるのが魅力なのかしらね? でも、実物の女の子にはかなわないと思うんだけど…。ところで、12月号の「タイムギャル」のページに載(の)ってたコンパニオンのレイカちゃん、すごくかわいいでしょう?

そう、今回「アネット再び」のアネットの服がすごいの。スカートのウエストのあたりまで肌(はだ)が見えちゃってる。ショーツは超Tバックかしら? ピチピチのタイトスカートであんなに派手に格闘してたら、パンツ見えちゃう、なーんて心配してるんだけど……。大丈夫かしら? それにしても、アネットはスリムでいいなぁ。こももも羨(うらや)ましい。とにかく、女の子ゲームはいつの時代も人気がありますよね。コスプレをしたコンパニオンさんも人気があるし。こないだのイベントでも超人気で、編集部の方々がいっぱい写真とってたもん。こももの写真はとってくれないのに……。こももだってコスプレすれば…(バシッ!)痛い!

というわけで、ウルフ・チームに対するお便りやこももへの励ましのお便り待ってまーす。じゃぁ、今日はこのへんで、さ・よ・う・な・ら!

みなさん、「アネット再び」は1月下旬発売ですよぉ。

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん(→)

コーナー！ SCENE4

毎度好評の(？)やりたい放題コーナーの時間だよ〜ん。真面目あり、ギャグありの、多彩なメガドラサードパーティーの実態に迫るインタラクティブかつバーチャルな超大河ページなのだ(大ウソ)。ホントはサードパーティーじゃないけど、今回は特別にG-SATも乱入してるぞ。

Nichibutsuの巻

はじめまして みうみうです

ウィリアムズ・ルノーの1年だった'92年は、はっきり言ってつまらない展開だった。いつもなら、どこかのお偉いさんが常勝チームの足を引っ張るべく、レギュレーションを変更するんだよね。本来、レギュレーションの変更は技術革新や危険回避を建て前に実施されるんだけど、年々速くなっていくマシンに足カセをはめようってのがホントって感じ。まぁ、いまにはじまったことじゃないけど……。

さて、対するコンストラクター側の対応は、いつの時代でも狡猾(スルイってこと)なのだ。速くてナンボのこの世界、勝利のためなら多少のズルも笑って許してね、っというわけで造られたのが違法というより、これぞ画期的なマシンであり技術なのですね。

画期的といえば、ロータスの創始者チャップマン大先生も無論「超・画期的」マシンをお造りになられました。それは'70年代後半、チャップマンによって生み出されたウイングカーが'81年のレギュレーション変更によってご法度になることが確実になったとき、苦悩する我等が大先生に神様のお告げがあったのだ(ウソだよ〜ん)。そんでもってできあがったマシンが"88"ってわけ。ボディー自体をダウンフォースで沈めて、禁止になった可動式サイドスカートのかわりにしたんだけど、普通ならそんなに簡単に動くようなサスセッティングじゃ、ダウンフォースに対応できないと思うじゃない。でも大先生は違うね！

シャシーとボディー(カウル)は別々。これはアップライト付近でスプリングによって結合され、従来のサスはボディーとは関係なくしっかりシャシーを支えていたのだ。ボディーが独立して沈降するのでシャシー側のサスセッティングも柔らかくできたからドライバーもガチガチの乗り心地から開放されるはずだったんだけど……。

結局、ボディーは動いちゃいけない空力的付加物のカウルとみなされ、「ツインシャシー」の夢ははかなく消えた……。1981年、昔の話だ。

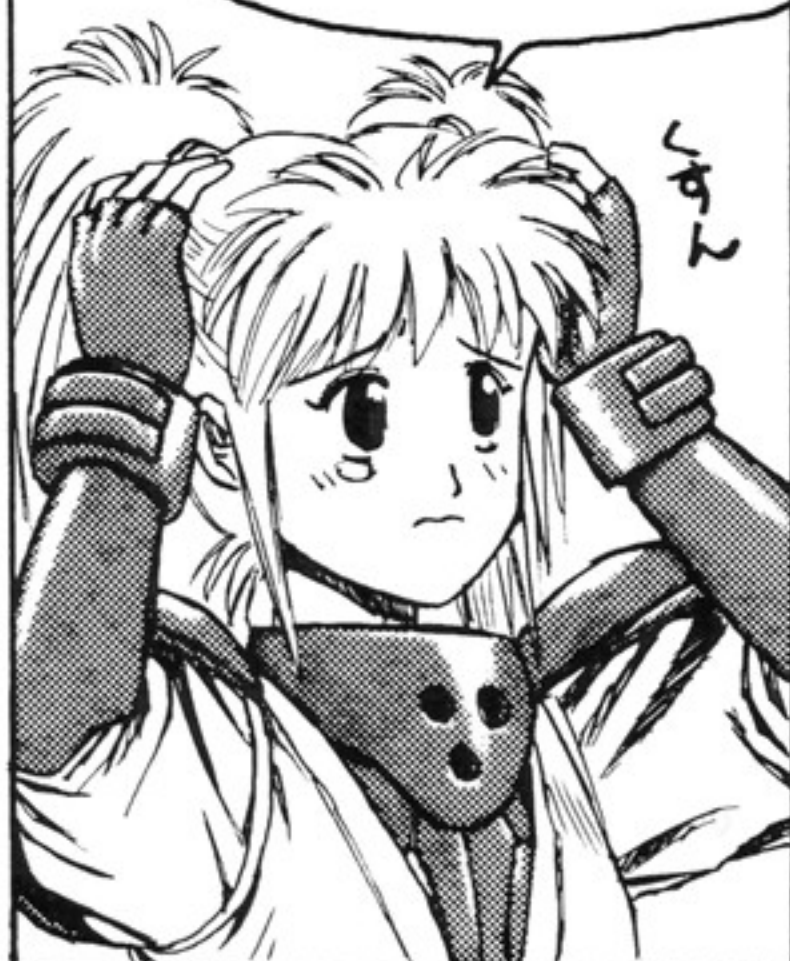
そのころ、僕はお茶の水のマックでバイトしていた。当時の僕の夢といえば、クォーターパウンダーを食うことぐらいだったと思う。11年を経たいま、MEGA-CDのF1ゲームを企画しながら、いちいち過去を振り返っては仕事が全然前に進まない……っていう、こんな僕に励ましのお便りを出してやってください。待ってます。

※このマシンは何でしょう？

〒106
港区六本木ビル3-4-7KY六本木ビル2F
日本物産株式会社　東京営業所　みうみう係まで

COMPILEの巻　わくわく電忍劇場　第2話

前回のあらすじ
オロクな人から、某ゲームの主人公と間違えられた冴刃は…

きっとこの髪型がいけないんだわ
くすん

そこで髪をおろしてみました。影狼どうかしら？
おっ 冴刃 おまえ今度は「アロット」とかいう異人にそっくり！
EP!ライブ

どげげん！

それなら今度はショートカットよ！
どうだあっ！

うううう….
あっ「ぷよぷよ」のアルルだ
カシャ カシャ
おたく知らないの？ あれは「魔導物語」の…

コンパイルは常にユーザーの立場に立ったゲーム作りをしています(笑)

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月もノリノリでいくぜ？

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT6

内藤寛のHere We Go!

F-1観戦記 鈴鹿の土曜日は雨だった

日本中がわきにわいた10月下旬の週末。僕も雨の中央道を鈴鹿に向けて、愛車のＮＳＸでぶっとばす……ハズだった。余裕をもって金曜の夜中に出発したのに、事故による通行止めのため６時間の立ち往生（普段は鈴鹿まで4時間）。高速道路が歩行者天国という貴重な体験をしました。ハイ。おかげで土曜日（予選）はグッタリ。

なんだか知らないけど直前になってチケットが８枚も手に入っちゃって、社員の半分が鈴鹿に行くという「プチ社員旅行」状態。僕がくつろいでいる頃、バイク組は雨で大変だったみたい。

本選の日曜日は快晴。とにかくすんげ〜ヒト（オメーもその１人だろッ）!! 僕は目の前のセナが走り出すのを、今か今かと待っていた…のも束の間。もの凄い歓声に包まれてスタートしたと思いきや、わずか３周目にしてリタイア。その瞬間、僕が買い物モードに切り替えたことはいうまでもない。

帰りは帰りで行楽地帰りの渋滞に巻き込まれ、四次元ポケットから取り出した（ドラえもんの声で）「ナビゲーションシステムぅ〜」が大活躍! SONYのナビゲーションシステムは買いだぁっ!!

僕のシートはアイルトン・セナの真正面。やっぱり生の迫力は違う!! あまりの歓声に鼓膜まで破れるしまつ（ぜってぇだな!?）。

前日に取りつけたという、ナビゲーションシステムの性能の良さにニッコニコの内藤。かたや翌朝7時に帰り着いた某社員はゲッソリ。それにしてもアレジは日本語わかるのか!?

どーした内藤!? タミヤRC F-1GP最終戦

10月31日（土）青山にて、ついに今期最終戦を迎えた。前日にランストが発売され、ラジオの生出演もこなした内藤がどこまで奮闘してくれるか!? と、ＢＥメガ応援席にはいつもの倍の人数。決勝Ａメインに残るには14秒台を出さねばならない。第１ヒートで16″95をたたき出したものの第２ヒートでは伸び悩み、結局17位で決勝は幕を閉じた。ちなみに優勝は鈴木みそ先生のアシスタントの寺尾さん。

みそ先生とタミヤの前田さんに発売直後のランストとメイキングブックを贈呈。

↑せっかく気合い入れてＮＳＸできたのに、←練習不足でガックリ。

にしやんマネージャー日記 〜TVな1日〜

テレビ朝日の深夜生番組「マグニチュード10」の出演が突然決まった。ON AIR３時間前のアークヒルズは、さすがに厳重な警備。２度に渡るチェックで、気軽に見学に来た平下・中嶋コンビはビビリ気味。生放送ならではの緊張とＡＤブギなみの罵声の中で、内藤はルー大柴との意味不明のやりとりをこなした。それにしても細川ふみえの胸は、生ツバゴックンドッカーンだ。

アメグラ風セットの中で、ビリビリした空気が異空間を創り上げていた。「芸能麻薬」なこのカンジに、ハマらないでね内藤寛!!

本番前にランストをプレイしてくれた細川ふみえとの会話はスムース。ルー大柴のほうはこのコーナー自体も直前に知ったらしく、ほとんど×××状態。

田川佳紀 連載小説－5 宇宙船物語

（前号まで）　ミハイルら3人は宇宙船の建造を開始したが、材料はほとんど盗品なのだった。

昔々、多段式ロケットブースターが宇宙の主役だった頃、その使い捨ての最後のステージは、燃えつきて砕けた後も、あまりの高速ゆえに、長い間落下しなかった。
その一部は流星となった。しかし、永久にそうならないものもあった。

死んで治る馬鹿ならまだ罪も軽い。俺はそれ以上だ……とミハイルは思った。再命名され、いまや〈アンドロメダ〉1号となった。かつての〈花鶏〉は、展示用の架台に支えられ、推進材タンクに防火用水から盗んだ水を満載して、正月休みで無人の馬酔木が丘スペースパークの広い駐車場にそびえ立っていた。暴走中年ロシア人が2人の高校生を巻きこんで、ひとたび闇に葬られたレーザー加熱型ロケットを、見捨てられた中古宇宙船の姿を借りて蘇らせたのだ。

（11年前、まだ若かった俺の、むりやり奪われた夢。俺の青春の亡霊）
ミハイルはつぶやき、赤面した。

夜を追い越し、地球の影から脱出して間もなく、〈レーザー投射衛星〈マヤーク〉は、照準器を三浦半島の片隅に向けた。

3人はそれぞれ持ち場についた。高山用スキーウェアを仕立て直した宇宙服で着ぶくれた葉子は〈アンドロメダ〉に。ミハイルと慎平はスペースパーク構内に設営された管制室に。トランプを引いてそう決まったのだった。

〈マヤーク〉の、集光装置の翼を貫いて伸びるブームの一方の端で、励起された一群の電子が軌道を跳び降り、最初の火をつけた。エネルギー収支の帳尻をあわせるため放出された光子の津波は、ブームを駆け抜け、往復し、その度に増幅され、最終的に、直径5㎝の遠赤外線レーザーの針となって、地上に投げ落とされた。レーザーは〈アンドロメダ〉の尾部に設けられた受光部に命中し、エンジンに導かれて、水を、超高温の水蒸気に変えた。

さっきまで〈アンドロメダ〉があった駐車場に、突然、白熱した輝くドームが出現する。架台は粉砕されて飛散し、溶けたアスファルトに波紋が広がる。シャンペンの栓のように、〈アンドロメダ〉の影が跳ね上がる。栓と違うのは、それが加速しているところだ。約40秒後、一瞬身ぶるいし、〈アンドロメダ〉は音速を軽々と超える。

轟音が遠ざかり、慎平は思わず考えを声に出していた。
「上がった……」
「他にどうなると思ったんだね」
普段の憎らしいほどの落ち着きもどこへやら、子供みたいに仰天している慎平を見て、ミハイルはなんだか晴ればれとした、してやったりという気分になった。
「復讐は果たされた。俺の人生は俺のものだ」
「なんですって？」
「ウラー（やったぜ）！」

噴射が止み、静寂が訪れた。葉子は、自分が星となったのを知った。
「やったぜ……」
〈アンドロメダ〉1号と、楕円軌道の振り子を戻って来た高速の破片が衝突したのは、そのときだった。交差角が浅かったので貫通はしなかったが、〈アンドロメダ〉の滑らかな耐熱船殻に、長い傷跡が残った。

イラスト／平下陽二郎

新企画 リレー4コマ（本当か？）
俺たちに明日はねえ!
by.クライマックスCG軍団

むう!
画・平下陽伯
俺のうなじにッ
なんだかな?
いったい……
あ頭にまでッ
味だよな…イカスぜ CG軍団!!
（ニヤリ…）

●今回はぬわぁ〜んと！ 豪華クライマックス・グラフィック（CG）軍団による爆裂リレー4コマなのだ!!

Lesson2 LANDSTALKER の正しい遊び方

講師モリオ

トレジャーハンターなんたってアレだな……
オレくらいのトレジャーハンターともなると、まぁ、グリンメイズなんてのはお茶の子だがな。せっかくだから、ひとつ、いい攻略方法を教えてやるとしよう。ま、こういっちゃなんだが、あの意地のわりいノームのワナにひっかかっちゃだめだな。下の写真をよーく見て、こっちのコースを進めばヤツらには会わないっちゅーワケだ。それから、ゼッドの旦那（だんな）に襲われる湖の神殿の最後の部屋な。あそこは、公爵を倒して宝箱が落ちてくる瞬間に、右か左の宝箱が自分の頭の上に落っこちるようにすれば、横を向いてまん中の宝箱を取れるっちゅうわけだ。

ここからツタの生えてるとこに飛び降りればバッチリってわけだ。わかったかオメエら？

ニワトリをつかむのだ

前号でも募集した「カジノ・ドンメラー」でのニワトリつかみの記録を募集中だよん。現在のところ公認最高記録は内藤、武内両氏による16羽だが、未確認情報では20羽の証拠写真で応募してね!!

CLIMAX FANCLUB

じゃあぁ〜んっ!! ついにファンクラブの正式名称とマスコットキャラが決定しました。〝みんなクライマックスの仲間だよ〟って意味をこめた『CLIMAX CREW』。グリフォンをモデルにしたキャラは、名前を募集中！ いい名前をつけてくれたヒトには（もっちぃのワガママで）おくら入りになったバージョンのマスコットキャラのカラーコピー（セコいっていわないで）をプレゼントしちゃうよう。

CLIMAX★CREW

募集要項

62円切手を貼付した封筒を同封の上、氏名・年齢・職業（学年）・住所・電話番号・生年月日を明記して、下記のあて先までお送りください。詳しい入会案内書を送りマス。
〒160 東京都新宿区新宿花園郵便局留置 CLIMAX CREW 入会希望係……待ってるョ！

11月末現在で会員85名。12月中には会報とステッカーを発送します。入会者のみパソコン通信のお知らせがあるケド、詳細の発送はもう少し待っててネ。　（もっちぃ）

←埼玉県／AKIO

祝！発売
LAND STALKER
ライル
フライデー

→大阪府／緋杜

ACT. 15

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

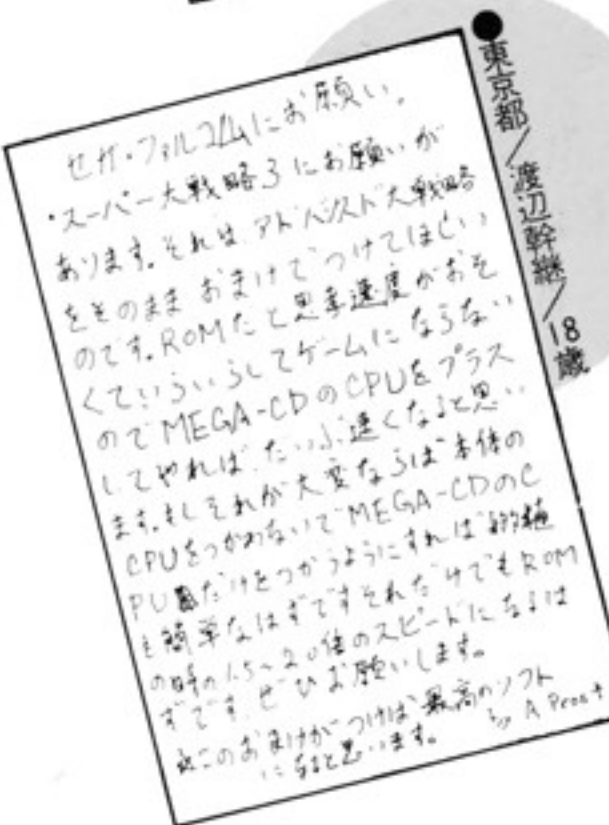
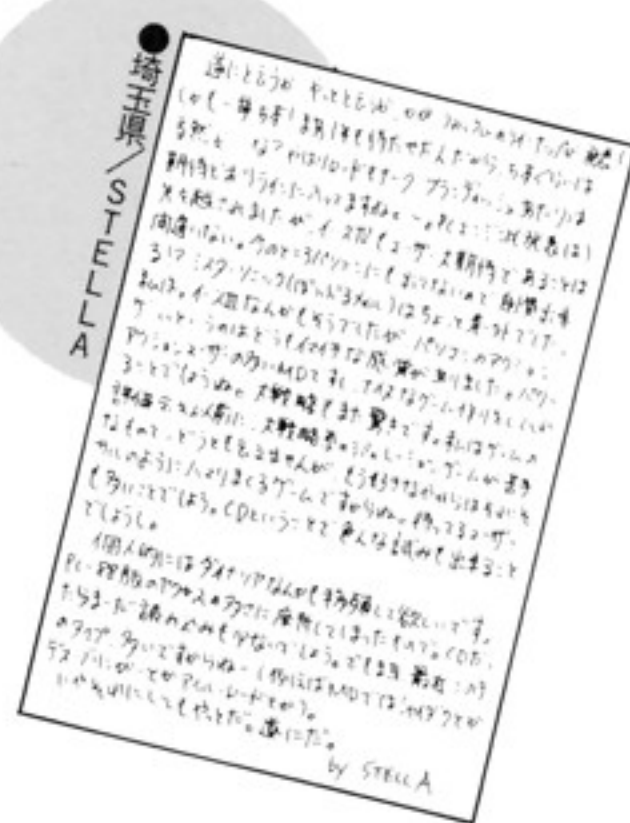
発表された5タイトルの開発状況報告――

新作ラインナップの、気になる開発状況はいかに？　おなじみ取締役・矢野氏にうかがってみたぞ。
――最初に発売される「シスターソニック」と、その他の状況を教えてください。
矢野　ベースの「ポップメイル」のシステムはぜんぶ写し終わりました。まだキャラが決定していないので、仮のキャラで動かしています。おそらくソニックの姉か妹になると思いますが、基本シナリオともども検討中です。「イースⅣ」の基本シナリオは上がりました。あとはキャラと世界観ですね。「ブランディッシュ」も「ロードモナーク」も、システムを検討中です。ＣＤだからといってアニメさせたり、生音を使うばかりでなくてもいいと思うんです。その分の容量を内容や奥行きに使いたいですね。マウスも対応させますよ。「スーパー大戦略Ⅲ」のシステムは前作と同じです。いま、現代戦というと、どうしても湾岸戦争を思い出してしまう。あのとき、ＴＶで「戦争がゲームのようになっている」と報道されていたので、その逆を作ってみようと。その方向で動いています。いずれにしても、もうしばらく時間をいただくことになりますね。

●福岡県／佐伯 司

●埼玉県／STELLA

●東京都／渡辺幹継／18歳

●東京都／七瀬光流

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の 仁義なき業界オチ⑧

今シーズン、スキーゲレンデでウケているアイテムが２つある。とどまるところをしらない派手なウェアやサイボーグ化したブーツでは、もちろんない。１つはリストウォッチ、腕時計である。カシオ『G-SHOCK』シリーズがそれ。'83年にゴムやプラスチックプロテクターによる強力な耐衝撃システム、20気圧防水など、耐久性を売りにした商品である。実用主義が明確なアメリカンマーケットをメインに置き、売り出した。そして狙いどおりウエストコーストを中心に若者マーケットに評価され、さらにその性能の評価と価格のリーズナブルさが受け、ミリタリー、ファイヤーマンなどプロフェッショナルユースに広がり、たちまち定着した。一方、日本では、ただ丈夫なだけでは一部のアウトドア指向のオジさんに売れただけ。そこで昨年暮れから、日本国内でのマーケティング方針を変更した。ウエストコーストの若者が手放せないファッションアイテムというテーマを切り替えたのだ。「タフな中にファッショナブルなテイスト」が受けて今では女子中学生までも御用達。スポーツ現場でも、忘れちゃならないブームとなっている。

もう１つはトランシーバー。それも、特定小電力タイプ。遠くはだめだけど、免許はいらないというやつ。ゲレンデは広いから迷子の心配も、というような実用ヒットではない。なにしろトランシーバーのインカム（ヘッドホンとマイクが一体となった、ほらＴＶ局でＡＤなんかがつけているのをもっとおしゃれにしたもの）をつけて仲間としゃべりながら滑るのが今年ふうなのだ。ファッショナブルで、離ればなれになったときの待ち合わせ場所なんか決めなくていいのがヒットの原因だ。似たようなものでボクもＮＴＴのＭＯＶＡを使っているが、そろそろあのダサイ、ブラックカラーオンリィをなんとかしてくれ。イヤホンだけでなく、マイクもセットできるペリフェラルを早く出してくれ。なんといってもオジさん仲間はみんなＭＯＶＡをもっているのだから。

話がそれそうなので本題に戻すと、不況感が強い日本のコンシューマーマーケットの中で、売れないものがゲームソフトを含めて続出中。そんな中でどうにかしなければいけないとお考えの同志、多少はヒントになるだろうか。そうマーケティング重視のマーケット構造に変化しているのだよ。構造不況なんて口にしているのはもう古い。マーケティングなしで幸運にもヒットした過去作品の余命であるシリーズ続編にしがみついているのも先が見えているような気がする。

ゲームソフトの世界も、いよいよプロの世界なってきたのだ。優秀なプログラマー、デザイナー、ストーリーテラーは、あい変らず必要。それに加えて、タフで実行プランが書けるマーチャンダイザーが不可欠。さらにユーザーが何を求めているか、それに答えるゲームの高品質とは何かを把握できるディレクションとすべてを見渡せるプロデューサー。いよいよ金がかかる時代となってきた。ハードのシェアなんて気にかけるなんて、自分で自分のマーケットを壊すようなものカナ。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、28歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身　国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。11月8日に放送された「カルトQ」見たかな。ウイニングパチンコを書いたのは誰？　みんなはすぐわかったよね。

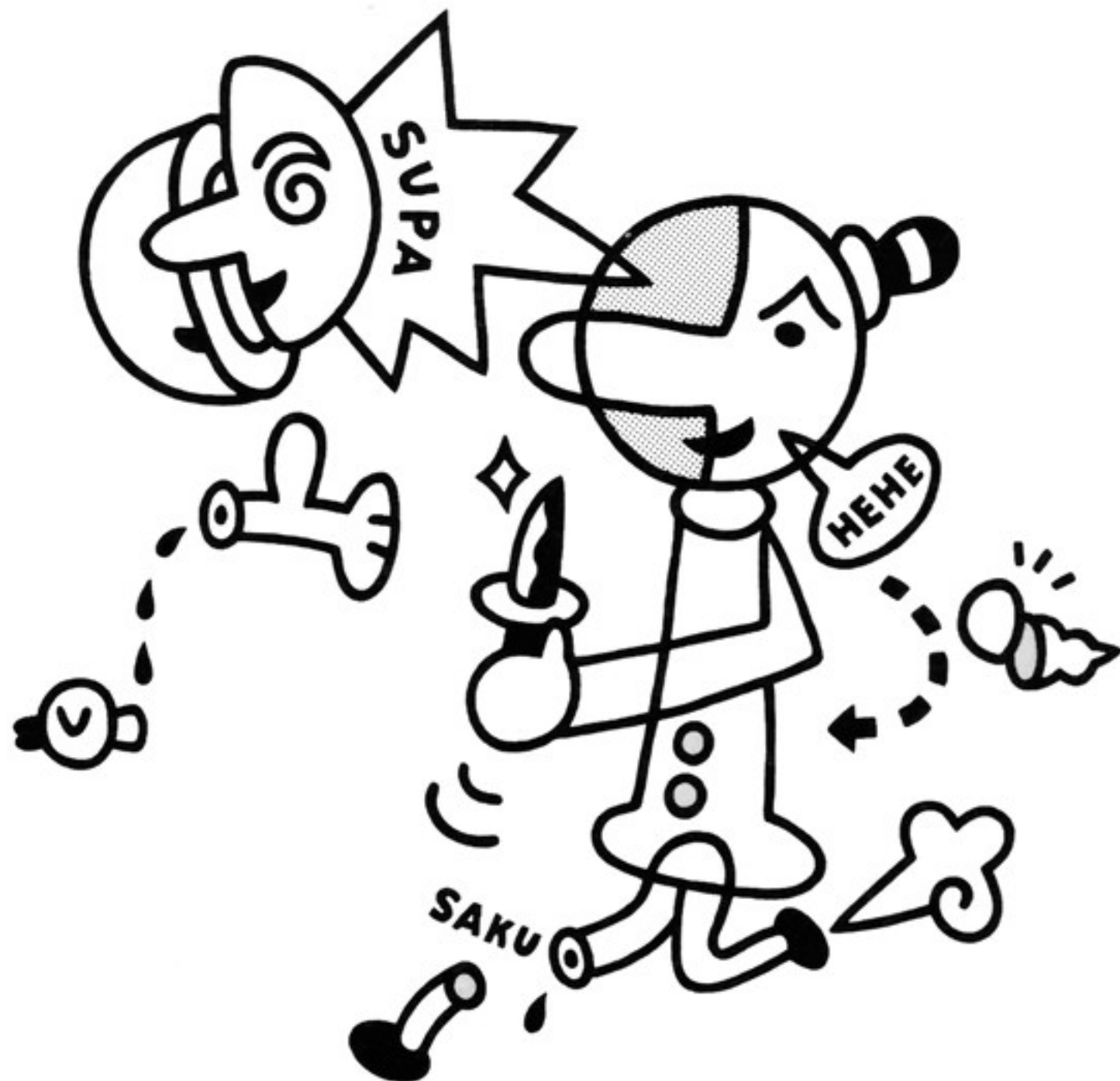
くぎづけゲーム体験記

EX.7　ホラーの街から来た男

ついに買いました／　発売されてから、早くも4カ月。それほど期待されていなかったはずなのに（ナムコさん、ごめんなさい）、あっというまに売り切れてしまい、一生懸命探しても、なかなか見つからなかったソフトをやっと。ある日のディスカウントショップ、私にとってはどうでもいいソフトが山と積まれるなかに混じって1本だけそれが残っていた。胸をドキドキさせながら店員さんを呼び、落ちつきはらったように、「メガドライブのスプラッターハウス2ください」と言う。そしていつもの「すみません、品切れなんです」という決まり文句を待ってから、勝ち誇った気持ちで、「おそこに1本あるんですけど」と指し示す。「あっ、すみませんでした」と店員さんが詫びて私はお金を払う。こういうショッピングは、本当にエキサイティングで楽しい。

ということで、今月は待ちに待った「スプラッターハウスPart 2」（以下ＳＨ２）を手に入れて大喜びだ。私は第1作目をやっていないが、ＳＨ2が、ホラーをテーマに取り上げたゲームのなかで、最初に挑戦するものではない。初めてやったのは、マッキントッシュ用に開発された、「クリーピーキャッスル」というアメリカのゲームだ。これは、今年の2月に幕張メッセで開催されたマッキントッシュ関連製品の展示会で見つけたものなのだけれど、実に面白いゲームだった。4つのステージがあって、それぞれ、狼男、ゴブリンとグール、ドラキュラ、フランケンシュタインと戦い、ハイレグ姿の美女を助け出すという設定。歴代ホラー映画の雰囲気を出すために、画面もモノトーンになっている。モノクロとはいえ、3Ｄ効果を出した緻密なグラフィックは素晴らしく、ＢＧＭと音声もデキがいい。それもそのはず。インタラクティブ・ムービーという新しいゲームジャンルを築いたといわれる、あの「スペースシップ・ワーロック」の製作者の1人、ジョー・スパークスが手掛けている。

さて、だからといってこのＳＨ2が面白いかどうかはわからなかったけれど、とにかくほしかった。理由は私が大のホラー映画ファンで、この要素がゲームに融合されたら最高だと思っているからだ。

私がホラー映画の大ファンなのは、どうも、私が生まれ育ったアメリカのクリーブランド市のテレビ状況とも関係がありそうだ。今から約10年前の当時、そこではテレビのチャンネルが6つしかなかった。そのうちの3つはローカル放送で、時間つぶしといってもいいような適当な番組しか放送していなかった。で、すごいのはこの3つのチャンネルを適当に組み合わせると、昼の12時から朝の4時まで16時間ぶっ続けて、ホラー映画かＳＦ映画を見ることができたのだ（こういう話をするとほとんどの人が「クリーブランドはホラー映画ファンのメッカですねぇ」という反応をする）。そんなわけで、私もホラー／ＳＦ映画が大好きになってしまったわけだ。もちろんいつも16時間ぶっとうしで見ていたわけではない（だって、それは体力的に不可能だよ）。けれども、土曜や日曜日の夜明け前は、必ずテレビがつけてあって、「ドラキュラ」とか「ゴジラ」とか「オーメン」とか、クラシックな映画は必ず鑑賞するようにしていたし、1度見たことのあるものや、「火星インベーダーズ」みたいな二流映画も暇つぶしに適当に見ていたものだ。そんな生活をし始めたのは8歳のときから。日本に来るまでの13年間、何万時間ものホラー映画を見てきた計算になるのだから、自分でも驚きだ。加えて大人になってドライブができるようになってからは、よく「オールナイトホラー映画ドライブ・イン」というのも行った。車を駐車場のような場所に止めて、大きなスクリーンを、フロントガラス越しに見るもので、3人ぐらいの友達と、ビール片手に、明るくなるまで延々とその手の映画を楽しむのは、最高の週末の過ごし方になった。余談だが、持っていた約20体ほどのプラモデルも全部ホラーものだった。いろいろなモンスターたちは、暗くすると、ある部分が光ったりして、けっこう話題になったものだった。

そんなわけで、ホラーものは私をワクワクさせてくれる。「スプラッターハウスPart 2」も、どういうモンスターが潜んでいるかと、映画と同じように楽しむ予定だ。もっと上手くならないと先に進めないんだけどね……。

連載コラム VOL.7

年の終わりにまたまた映画話を1つ ゲーム化されそうな要チェック作品だ

BE MEGAパラノ帝国 EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

大胆な予想を1発

今年も、もう後わずか。年内に発売されるゲームもおおよそ見当がついたし、楽しみにしていたソフトの発売日が、来年のはるか彼方にスッ飛んじまって悲しんでいる人もいるかもしれない。

話はちょっと変わるけど、映画のほうも12月に入って正月映画の情報も出そろい、どの映画を見に行こうかな、などとそわそわし始めている人もいるんじゃないかな。なんでこんな話をしているかというと来年以降も海外では、映画がらみのゲーム話が相変わらず盛んになりそうな気配(けはい)だからだ。

で、本題に入る前にズバリ、正月の映画興行の予想を立ててみることにしよう。正月映画の本命といったら、なんといってもマコーレー・カルキン少年の『ホームアローン2』がダントツでトップをキープしそう。その対抗はケビン・コスナーの『ボディガード』というのが堅い線なんじゃなかろうか。

日本映画で『ゴジラVS.モスラ』もあるにはあるが、強い引きがないのでちとつらいだろう。

そんななかで、ダークホースになりそうだと思っているのがフランシス・フォード・コッポラの監督した『ドラキュラ』だ。まだ、よく知らないという人もいるかもしれない。この映画、最近まであまり宣伝もされていなかったのだが、最近になってようやく一般に浸透(しんとう)してきたという感じなのだ。そうそう、石岡瑛子が衣裳デザインを担当しているというのも話題の1つになっているね。

この映画のドラキュラ役は、ゲイリー・オールドマン。それに『ハートブルー』で一挙にファンを増やした若手の有望株、キアヌ・リーブスと『シザーハンズ』のウイノナ・ライダーがからんでいく。キャスティングを見ただけでもちょっとしたもんでしょ。いかにも、期待できそうな感じだよね。

ところで、これまでドラキュラものといえば、ハマー映画のおハコだった。ドラキュラといえば、あのクリストファー・リーの当り役だっただけに、それをどれだけ払拭(ふっしょく)できる映画になるかが見物だ。今回の『ドラキュラ』は、ブラム・ストーカーの原作にわりと忠実に、それでいて映像は凝りに凝って作っているらしいから、かなり楽しみだ。ちなみにコッポラは『ドラキュラ』の後、『フランケンシュタイン』を撮るという話もある。

この『ドラキュラ』に関して、1つ面白い情報を耳にした。なんと、この映画をアメリカでGENESIS用にゲーム化しているというのだ。発売時期はまだ未定だが、映画公開に合わせて、近いうちにリリースされるに違いない。

国内でも、どこかの会社が日本語版を出してくれるといいなと思うけど、いかがなものだろう。

ドラキュラ,そしてエイリアンVSプレデター

フランシス・フォード・コッポラ監督による『ドラキュラ』。けっこう、シブめの話題作になるとみた！ところでエイリアン3とプレデターは、すでにGENSISでゲーム化されているわけだけど、両者のVSものとなると、ちょっと想像がつかんと思うのは、僕だけなのでありましょうか!?

コロンビア トライスター映画配給

来年は,VS.ものの年?

そこで思うのは、相変わらずアメリカのゲーム業界に顕著(けんちょ)な傾向として、映画とのタイアップでゲームというのがやたら多いということ。この『ドラキュラ』だけではなく、最近では『エイリアン3』『バットマン・リターンズ』もそう。やはりメディア・ミックスで商品なりキャラクターなりを売っていったほうが相乗(そうじょう)効果を生じせしめるし,とくに映画というのはアメリカでは重要な娯楽(ごらく)の1つになっていて、それを利用しない手はない。結局それが一番儲(もう)かるからということなのだろうね。ARENA ENTERTAINMENTから出た『エイリアン3』なんかもけっこうよくできたアクション・ゲームだった。とにかく海外のメーカーって原作の雰囲気(ふんいき)を生かした演出がうまい。そうそう、ついでに『エイリアン』に関する㊙情報を。いま、ハリウッドでは、『エイリアンVS.プレデター』という映画の企画が提出されていて、その実現に向けて密(ひそ)かに根回しが進行中だというのだ。もともと,DARK HORSEという出版社が『エイリアン』と『プレデター』のコミック化の権利を所有していて、それぞれをシリーズ化してコミック化した。それがけっこう売れたのだ。そこで、両者を合体して、『エイリアンVS.プレデター』というコミックを出してみたら大当り。ついでに映画化の話ももち上がったというわけ。DARK HORSEでは、出版だけでなく、マルチメディアにも興味を示していて、現在「DIGITAL ALIEN」という作品をマッキントッシュのCD-ROMで出そうとしているようなのだ。映画が実現するとなったら、当然ゲームも作るのは確実だろう。

なんにしても楽しみな話ではある。しかし、VS.と聞くと、つい『ゴジラVS.モスラ』を思い浮かべてしまい不安がないわけではないんだが……。by麻川彩古

月刊 スイッチTIMES

1992年12月8日発行
BEEP！メガドライブ無責任編集
協力／㈱ワハハ本舗　オフィス　アイ

一家に一台、飼うゲームはいかが

ワハハ本舗協力、超強力連載「スイッチＴＩＭＥＳ」も、無事年越し。来年に向けてさらにパワーアップするからね（ホントは、まだ年末進行が残ってる……トホホな編集部）。

こんなゲームはどうだろう。

寝たきり老人がいる、その看護をするだけのゲーム。食事を与え、間違ったメニューを選ぶと吐いたりする。入浴を手伝い、温度を間違えると「ギャー、熱いー私を殺す気か」「びぇーぬるいー私にカゼをひかせる気か」と叫んだりする。とにかく老人はわがままなのだ。かといってやさしくしすぎてはボケてしまうので、たまにはクチゲンカをして老人に生きる活力を与えないと、あっさり死んでしまう。

でも、この設定はちょっと問題があるかもしれない。ならば赤ん坊バージョンはどうだろう。

画面の中には愛くるしい赤ん坊がスヤスヤ寝ている。「オギャー、オギャー」と泣き出したときだけがゲームの時間。お腹がすいたのかおしっこなのか、病気なのか、単に遊んでほしいのか！？　選択を間違えると、赤ん坊はさらに激しく泣く。それどころか、ゲロを吐いたり、みるみるうちに衰弱していく。何とか処理をして、赤ん坊がもとのようにスヤスヤと眠りについたところで、ゲームは小休止、再び仕事に戻れる。ところが、またしばらくすると、画面の中の赤ん坊が泣き出す。今度は、いったい！？　といったゲーム。

そう、これは据置型のゲーム。つけっぱなしのゲームなのである。

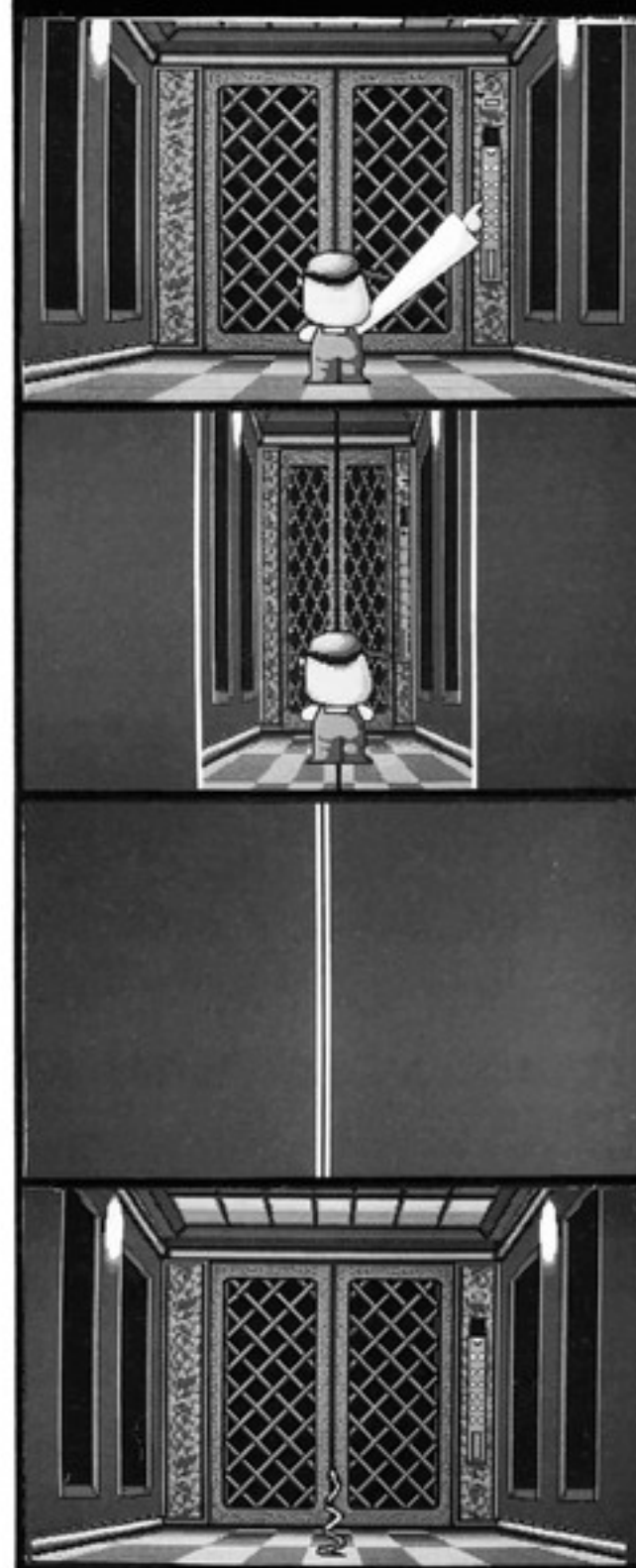
さらにペットバージョンも考えた。ただ寝ているだけのぐーたらな犬がいる。子の犬が吠えると、散歩の時間。場所を選んで散歩に連れて行かなければならない。ところが、このコースの途中に、腐った生ゴミだの、毒キノコだのがある。それを犬が食べないようにしないと──といった展開。「遊星からの物体Ｘ」もしくは「エイリアン」バージョンなんてのもある。

生肉だの、血液だの、お米だの、与えるエサによって、どんなふうに育っていくかわからない。

このバージョンをもとにして、宇宙からの植物、といったのも作れるな。どんな花を咲かせるのか！？　これは興味がわく。

一家に１台、飼っておくゲーム。これがこのゲームのキャッチフレーズ。どんなもんだろう？

スイッチ４コマ劇場

Oh！スイッチ開発状況

大田市場。屋根に輝く、かぶやたけのこの紋章がイカス。

毎度おなじみ、「スイッチ」の開発状況をお伝えするコーナーなのだ。東京湾からの寒風が吹きすさぶ東京都、大田市場のそばにあるセガ開発部で「スイッチ」の開発は順調に進行中。

現在、グラフィックは、ほぼアップし、サウンドを組み込んだり分岐部分などのプログラム作業にかかっている。喰さんや音楽担当の谷啓さんも、ちょくちょくセガ開発部に顔を出してチェック作業をしてる。現在完成度は４０％ぐらいとのこと。ゴールデンウィークまでには、みんなの手元の届きそうだよ。

今月の梅垣義明のとりとめのないお言葉

テレビゲームはまったくやりません。とにかく下手なのです。今でもゲームセンターの前を通ると、インベーダーの「ピコピコ」という人を馬鹿にした音と、近所の子供にいわれた「ヘタクソ」という声を思い出すのであります。

ワハハ本舗通信

WAHAHA本舗クリスマス特別公演「踊る座長対歌う梅ちゃん」場所・新宿シアターアプル・日時１２月２２日（火）２３日（水）２４日（木）。いよいよ公演迫る*!!*　佐藤の股旅タップに梅ちゃんサンタの鼻から豆プレゼント*!*　ふんどしダンサーズにおむつコーラス隊も登場*!*　豪華ゲスト（ただしワハハ所属）の出番はどこだ*!*

☆ゲームバンクの通信販売は、激安！ 超安！ 特急便、君との出逢いを大切にいたします☆

ゲームバンクの通販広告案内は今回が最終です、全国のゲーマ諸君ご声援ありがとうございました。

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。(ゲームバンク会員のみ)広告有効期間12月末日までです。

スーパーファミコン本体
¥17,800
基本配送料 ¥1,600

SF 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…	人気沸騰発売日迫る 12月19日	¥7,200
SF 大爆笑 人生劇場	12月25日	¥6,400
SF 餓狼伝説	絶賛発売中	¥6,900
SF エルファリア	1月3日 堂々発売	¥6,900

☆ゲームバンクから激安プレゼント☆

◎ドラゴンクエストV	¥7,400	◎ぎゃんぶら〜麻雀皇位戦	¥6,500
◎真・女神転生	¥6,500	◎スーパー三国志3	¥11,500
◎スーパーF1サーカスリミテッド	¥6,500	◎ヒーロ戦記プロジェクト	¥6,500
◎北斗の拳6激闘伝承拳	¥6,500	◎スーパー・スター・ウォーズ	¥6,500
◎トップレーサ2	¥6,500	◎レナス古代機械の記憶	¥6,500
◎SD機動戦士ガンダムV作戦	¥5,500	◎哭きの竜〜麻雀飛翔伝	¥7,200
◎リターン・オブ・双截龍	¥5,800	◎ラッシング・乱	¥7,200

SF・ソフト新作案内

46億年物語	¥6,900
バレーボールTWIN	¥6,600
スーパーテトリス2	¥6,200
アメージング・テニス	¥6,400
ガンフォース	¥6,500
メジャータイトル	¥6,600
テクモスーパーNBA	¥6,500
白熱プロ野球ガンバ93	¥7,200
戦え原始人2〜ルーキ	¥5,800
三国志・天舞スピリッツ	¥ ☎
スーパーニチブツマージャン	¥6,400
北斗の拳6激闘伝・覇王	¥6,700
対決！ブラスナンバーズ	¥6,400
SDガンダム外伝2	¥7,000
スーパー大相撲〜大一番	¥6,400
タイニートゥーンA・D	¥5,800
ミッキーのマジカルアドベンチャー	¥6,400
ウィザードリィV	¥7,400
らんま1/2〜爆烈乱闘編	¥7,200

SF・ソフト激安！特価コーナー

アクスレイ	¥4,800	スーパーロイヤルブラッド	¥7,600
悪魔城ドラキュラ	¥2,900	ソニックブラストマン	¥5,500
ウルティマVI	¥3,500	タートルズインタイム	¥4,800
エキゾーストヒート	¥5,500	超魔界村	¥4,800
シムシティー	¥5,200	炎の闘球児ドッジ弾平	¥5,500
拳闘王ワールド・チャンピオン	¥2,200	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥3,800
サンドラの大冒険	¥4,800	ドラゴンボールZ・サイヤ伝説	¥6,800
初代熱血硬派くにおくん	¥5,500	バトルドッジボール	¥5,800
シムアース	¥3,900	スーパーファイヤプロレスII	¥5,800
スカイミッション	¥4,800	ファイナルファイト・ガイ	¥6,200
ドラッケン	¥3,900	プリンス・オブ・ペルシャ	¥5,800
スーパー伊忍道	¥4,200	ペブルビーチの波濤	¥4,800
スーパーF・1サーカス	¥5,800	まじかるタルる〜トくん	¥3,800
スーパーダンクショット	¥6,500	マジックソード	¥4,800
スーパーファイヤープロレス	¥4,800	マリオペイント	¥6,800
スーパーフォーメイションサッカー	¥6,200	横山光輝・三国志	¥7,200
スーパーマリオカート	¥6,600	ラッシングビート	¥4,200
魂斗羅スピリッツ	¥4,900	らんま1/2町内激闘編	¥6,600
スーパーマリオワールド	¥5,600	ロマンシング・サ・ガ	¥3,800

PC・スーパーCD超安！コーナー

PC Engine DUO
¥38,000
配送手数料 ¥1,800

PC 桃太郎伝説外伝	12月4日¥4,900
PC ボンバーマン'93	12月11日¥4,900
SC ブライII 闇皇帝の逆襲	12月18日¥5,800
SC ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	12月23日¥5,500

PCパワースポーツ	¥5,000	SCスナッチャー	¥5,800
SCクイズ殿様の野望	¥4,800	CDらんま1/2 活劇	¥2,000
SCザ・プロ野球SUPER	¥5,200	CD雀偵物語2出動編	¥2,400
CDヤワラ・YAWARA	¥5,500	CD太平記	¥1,800
SCキアイダン・ダブルオー	¥5,200	SC熱血高校サッカー編	¥1,400
SCスーパーシュヴァルツシルト2	¥ ☎	PC熱血高校サッカー編	¥1,800
CD横山光輝 真・三国志	¥6,800	PC桃太郎伝説II	¥2,800
PA究極麻雀アイドル	¥5,800	PCパワーイレブン	¥1,500
PAパチスロ・アイドル	¥5,800	PC太平記(NHK)	¥1,500
PAレディーソード	¥6,500	PCハットリス	¥1,200
CDシャーロック・ホームズ	¥1,800	PCワンダーモモ	¥1,200

◎ゲームバンク　サンタ・前橋市本店オープン記念・皆さんよろしくの・特別バーゲンだよ〜◎

★ファイナル ファンタジーIV	¥5,800	★キャメルトライ	¥4,800	★バトルグランプリー	¥3,800	★ドラッケン	¥3,900
★キャプテン翼III	¥6,500	★スーパーカップサッカー	¥3,800	★スーパーヴァリス	¥2,200	★トップレーサ	¥3,300
★ストリートファイターII	¥7,400	★パイプドリーム	¥4,800	★スーパーバーディーラッシュ	¥2,800	★ちびまる子ちゃん	¥3,900
★サイバリオン	¥4,800	★機甲警察メタルジャック	¥4,800	★スマッシュTV	¥3,800	★SDナイトガンダム外伝	¥3,900
★三国志II	¥9,800	★スーパーボウリング	¥3,800	★ダイナウォーズ	¥3,800	★ジャンボ尾崎ホールインワン	¥3,900
★ラグーン	¥3,800	★超攻合神サーディオン	¥2,200	★パロディウスだ！	¥4,900	★スーパーチャイニーズ	¥3,900

ゲーマー諸君！ゲームバンクの本誌広告のご案内は今回をもって最終の案内と致しますが、通信販売は従来通り致しておりますご安心下さい、商品価格などについては全商品3割引きで販売を致しておりますが、商品価格については、お電話でお問い合わせ下さい。尚、セガの商品については、サンタの広告をご参考下さい。

CONVENI WARS　絶賛！発売中
☆BARCODE BATTLERII！
遊びが拡がる第二ステージ《バーコードバトラーII》
"バーコード戦士達の壮絶なバトルがここに再び甦る"
ファミリーコンピュータ(別売の備品必要)接続できるニューマシン。
特別価格 5,000円 基本配送料800円

優しさ☆思いやり☆365日

GAME BANK

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
TEL 03-3932-1138 代表
営業時間・AM10:00〜PM8:00定休月曜日

商品のご注文方法

●商品代金を送金する前に、電話で買いたい商品の在庫確認と予約をしてください。●メモ用紙などに、お客様の郵便番号・住所・お名前・電話番号・予約商品名を書いて、商品代金と配送手数料を合計した金額を、必ず、現金書留で一緒にお送りください。●郵便振替を利用される方は、(通信欄)に商品名・電話番号・会員は会員番号を必ず記入してください。●ソフトの配送手数料は1回の配送につき、1本〜4本まで、800円〜1,400円です,5本以上の場合は5本目から1本につき、100円プラスしてください。詳しいことは電話でおたずね下さい。●商品の着払いシステムは、2回目の通信販売からご利用になれます。

★郵便振替番号 東京・7-156884番ゲームバンク★

◎商品代金のご送金は、安い！早い！便利な、銀行振込みもご利用になれます。詳しくは銀行の窓口でおたずね下さい。

ラストチャンスだよ〜・この価格! 見逃しては永久に買えません。
皆さんごきげんよう、さよ〜なら〜の特別ダッシューツーだよ?

ヴァーミリオン……¥500　グラナダ…………¥500　ダーウィン4081……¥500　フェリオス…………¥500　スタークルーザー…¥1,200

MD レンタヒーロー ¥900

MEGA DRIVE プラスワン 16-BIT

¥11,500

基本配送料 ¥1,600

MD ベアナックルII・死闘への鎮魂歌 1月14日発売¥ ☎

MD コナミのMD参入第一弾・8Mアクションで登場!12月25日発売 **T.M.N.T.リターン ¥4,800**

MD さらにパワーアップで、楽しさ倍増で再登場/絶賛発売中 **ソニック・ザ・ヘッジホッグII ¥4,600**

MD TAZMANIA 12月25日発売予定 **¥3,400**

☆年内の・新作MDソフト価格表☆

◎パチンコクーニャン	¥5,900	◎キャリバーフィフティ	¥5,800
◎ミッキー ＆ドナルド	¥4,600	◎R.B.I.4ベースボール	¥5,400
◎マジンサーガ	¥4,600	◎忍者外伝	¥4,600
◎ホリーフィールドボクシング	¥5,500	◎ヨーロッパ戦線	¥9,600
◎ぷよぷよ	¥3,300	◎ザ・キックボクシング	¥5,900
◎パワーアストリート	¥5,900	◎ジャンカーズ ハイ	¥6,000
◎ランパート	¥4,600	◎サイドポケット	¥5,500

MDソフトのなんでも安いコーナー

ゴールデンアックスII	¥2,200
MD信長の野望	¥5,800
チキチキボーイズ	¥3,900
スパイダーマン	¥1,500
スピードボール	¥4,200
スライムワールド	¥3,800
スペースハリアーII	¥2,200
ソーサルキングダム	¥3,800
ドナルドダック	¥1,200
クライング〜亜生命戦争	¥4,600
ちびまる子ちゃん	¥1,600
アトミックロボキット	¥1,800
トップ・プロゴルフ	¥4,800
ドリームチームUSA	¥5,500
バッド・オーメン	¥3,800
テクモワールドカップ92	¥2,800
北斗の拳	¥2,800
港のトレイジア	¥2,500
機動警察パトレイバー	¥5,500

MD・ソフト超安特価のご案内だよ〜

A・セナ・モナコGPII	¥2,400	マーベルランド	¥2,200
アウトラン	¥2,400	ダイナブラザーズ	¥5,800
アリシア ドラグーン	¥4,400	ダブルドラゴンII	¥2,800
アドバンスト大戦略	¥3,500	大航海時代	¥6,200
戦場の狼II	¥2,800	大魔界村	¥3,500
エイリアンストーム	¥2,500	D・ロビンソン・バスケットボール	¥1,800
エアーマネージメント	¥7,800	炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,200
マスターオブ・ウエポン	¥2,200	忍者武雷伝説	¥2,200
球界道中記	¥2,200	熱血高校ドッジ・サッカー編	¥3,300
キングコロッサス	¥1,800	ひょっこりひょうたん島	¥1,800
グランドスラム	¥4,200	ブルーアルマナック	¥2,800
ザ・スーパー忍(ニューバージョン)	¥3,800	ベアーナックル	¥2,800
三国志II(光栄)	¥7,800	夢幻戦士ヴァリス	¥2,200
サンダーフォースIV	¥3,900	メガトラックス	¥1,500
サンダープロレス列伝	¥2,800	モンスターワールドIII	¥2,200
シャイニングフォース	¥2,800	雷電伝説	¥2,500
修羅の門	¥2,200	ランドストーカー	¥5,200
J・モンタナボール2	¥1,800	ロードブラスターズ	¥3,500
ストームロード	¥2,800	ワールドカップサッカー	¥2,800

MCD・ソフト激安コーナーだよ〜!

MEGA-CD ¥27,800

基本配送料 ¥1,600

MD・バックアップRAM¥4,400

MC Aランクサンダー	¥4,900
MC 電忍アレスタ	¥4,600
MC ダークウィザード〜	1月発売予定¥4,400
MC アフターバーナーIII	¥5,800

笑ウ せえ るすまん	1/14¥5,500	精霊神世紀フェイエリア	¥2,200
シムアース	1/29¥5,500	アーネストエバンス	¥2,800
タイムギャル	¥5,500	クイズスクランブルSP	¥2,200
ロードブラスターFX	¥5,500	天下布武	¥2,200
ポップランド	12月予定¥ ☎	プリンス・オブ・ペルシャ	¥3,800
天舞メガCDスペシャル	¥6,800	ライズ オブ ザ ドラゴン	¥3,800
カプコンのクイズ殿様の野望	¥5,400	ワンダードク	¥2,800
ゆみみみっくす	12月予定¥5,500	コズミックファンタジー	¥2,200
ブラックホールアサルト	¥4,600	デトネイターオーガン	¥3,800
プロ野球スーパーリーグCD	¥5,500	サンダーストームFX	¥5,500
ぎゃんぶらあ自己中心II	¥5,500	ノスタルジア	¥1,800

●広告の価格は通信販売・店頭販売共通価格です。(広告有効期間12月末日まで)

☆エグザイル ☆シーザーの野望II ☆コラムス ☆バトルマニア ☆重装機兵レイノス ◎全品各 2,200円

★ウィップラッシュ…¥ 600	★究極タイガー……¥1,600	★フォーゴットンワールズ…¥1,800	★F1サーカス……¥2,200	★魔物ハンター妖子…¥2,200
★ツインクルティール…¥3,800	★エレメンタルマスター…¥1,600	★JUJU伝説……¥1,500	★火激(KA・GE・KI)…¥1,600	★スーパーエアーウルフ…¥1,600
★ジノーグ…………¥1,800	★ターボーアウトラン…¥1,900	★バットマン………¥1,800	★達人(TATSUJIN)…¥1,800	★ファーストテストワン…¥1,600
★キングサーモン…¥2,500	★TEL・TELスタジアム…¥1,800	★トージャム&アール…¥1,600	★ファンタシースターIII…¥1,000	★ディノランド………¥1,800
★バハムート戦記…¥1,600	★ローリングサンダー…¥2,200	★スーパーサンダーブレイード…¥2,000	★モンスターレアー…¥ 600	★ヘビーユニット…¥1,500
★セイントソード…¥1,600	★M・J・ムーンウォーカー…¥1,600	★ワードナーの森…¥1,500	★ワニワニワールド…¥1,600	★マスター・オブ・モンスター…¥1,600

GAME・GEAR

¥12,800

基本配送料 ¥800

バットマンリターンズ	¥2,800	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	¥2,700
シャダムクルセイダー	¥3,900	ベアーナックル	¥2,500
ファンタシスター外伝	¥3,200	The GG忍2	¥2,500
チャックロック	¥2,800	クニちゃんのゲーム天国2	¥2,500
オリンピックゴールド	¥2,400	シャイニングフォース外伝	¥3,900
炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,400	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	¥2,800

クニちゃんのゲーム天国	¥1,400	超プロ野球'92	¥2,200
ザ・プロ野球'91	¥ 600	ドナルドのラッキータイム	¥1,600
ザ・GG忍	¥1,600	忍者外伝	¥1,800
スーパーモナコGP	¥1,200	パット&パター	¥500
スペースハリアー	¥2,200	ひょっこりひょうたん島	¥2,200
A・セナ・モナコGP2	¥2,600	マジカルパズル・ポピルズ	¥1,800

"ウッソー! またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか?

☎0990-30-0038番にお電話ください。(情報料・都内1分間約40円)

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。たとえば/◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ/番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日をハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ/ただし毎月応募総数500名様で締切ります。抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ/当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重 な情報源です。(提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします)〒175 東京都板橋区高島平9-1-9 ゲームバンクテレホンサービス係まで

◎商品代金のお振込み先銀行・三和銀行 高島平支店 普通口座番号 [1002000] ゲームバンク

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例１）
年齢12歳の場合

（例２）
これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

① 性別

①男性
②女性

※② 年齢

③ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※④ MDソフトの所有本数は？

⑤ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②Vジャンプ ③月刊ＰＣエンジン ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥メガドライブＦＡＮ ⑦Theスーパーファミコン ⑧マル勝スーパーファミコン ⑨ログイン ⑩HIPPON SUPER ⑪その他

⑥ 本誌で面白かった記事を５つまで下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を５つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④ニュース＆インフォメーション
⑤BEメガCM探偵団
⑥BE MEGA RACING FREAK
⑦BE MEGA AM NETWORK
⑧BE MEGA GENESIS INFORMATION
⑨特別対談セガの明日を創る男たち
⑩マルチメディア宣言
⑪新作スクランブル
⑫びーぷるランド
⑬ソニック通信
⑭シムス通信
⑮バーチャル
⑯亀の甲より年の功
⑰コナミのおへや
⑱ソニック・ザ・ヘッジホッグ２
⑲T.M.N.T.
⑲R.B.I.４ベースボール
⑳ベアナックルII
㉑Ｊリーグサッカー
㉒ミッキー＆ドナルド
㉓タズマニア
㉔フランスゲーム事情
㉕サードパーティーやりたい放題
㉖クライマックス絶頂王国
㉗セガファルコム通信
㉘くぎづけ！ゲーム体験記
㉙BEメガパラノ帝国
㉚スイッチ新聞
㉛ぷよぷよ
㉜中嶋悟Ｆ－Ｉスーパーライセンス
㉝特集　総決算'92＆噂の真相
㉞ファイナルファイトＣＤ
㉟ぎゅわんぶらあ自己中心派２
㊱ダークウィザード
㊲ニンジャウォーリアーズ
㊳ゆみみみっくす
㊴ロードブラスターＦＸ
㊵天舞メガＣＤスペシャル
㊶アネット再び
㊷AYA
㊸電忍アレスタ
㊹BEEP！ GAMEGEAR
㊺TERA PC COLLECTION
㊻サンダーバーズARE GO GO！
㊼BEメガ裏技リーグ
㊽OH！ NEOGEO
㊾付録　オールカタログ　ソフトページ

⑧ 先月発表された周辺装置の中で、あなたが買う予定のあるのはどれですか。（１つだけ選んでください）

①ファイティングパッド６Ｂ
②メガドラ・マウス
③マルチ対戦アダプタ
④パッドとマウス
⑤パッドとマルチ対戦アダプタ
⑥マウスとマルチ対戦アダプタ
⑦３つとも買う
⑧どれも買うつもりはない
⑨その他

⑨ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ
②ファミコン
③PCエンジン
④PCエンジンCD-ROM²（DUOを含む）
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDER MEGA
⑮その他

※⑩ これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から１つだけを選んで、３ケタのナンバーを使って答えてください。）

001 中嶋悟F-1スーパーライセンス
002 パチンコクーニャン
003 R.B.I.４ベースボール
004 ぷよぷよ
005 ミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス
006 T.M.N.T.リターンオブザシュレッダー
007 タズマニア
008 CURE BALL
009 GODS
010 ゼノン２
011 ドリームチームＵＳＡ
012 モンキーアイランド
013 ベアナックルII
014 ヨーロッパ戦線
015 ザ・キックボクシング
016 スティールタロンズ
017 ファリーフレンズ
018 ブギウギボーリング
019 リスキーウッド
020 F22 インターセプター
021 G-LOC
022 ガントレット
023 バトルトーズ
024 マジンサーガ
025 ゴールデンアックスIII
026 スーパー忍II
027 スプラッターハウス PART3
028 デザート・ストライク
029 パワーモンガー
030 ロードライアット
031 ドラえもん
032 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
033 魔天の創滅
034 OUTRUN2019
035 スラップファイトＭＤ
036 ファンタシースターIV
037 ボールジャックス
038 メガロマニア
039 メタルファング
040 ラングリッサー２
041 ローリングサンダー３
042 騎士伝説
043 洗脳ゲームTEKIPAKI
044 大封神伝
045 沈黙の艦隊
046 忍者外伝
047 クラスティーズ　ファン　ハウス
048 ザ シンプソンズ バートVS.ザ スペースミューダンツ
049 魔神転生
050 チャックロック
051 ダークウィザード
052 ぎゅわんぶらあ自己中心派２
053 アフターバーナーIII
054 ロードブラスターＦＸ
055 カプコンのクイズ殿様の野望
056 天舞メガＣＤスペシャル
057 ゆみみみっくす
058 AYA
059 Ａランク　サンダー
060 アネット再び
061 ジャガーＸＪ220
062 ポップンランド
063 アークスI・II・III
064 デバステイター
065 ファイナルファイト ＣＤ
066 銀河鉄道999
067 ＣＤソニック・ザ・ヘッジホッグ
068 サイボーグ009
069 ハイムドール
070 PRESENCE　ノスタルジアII
071 Vay～流星の鎧
072 ウイングコマンダー
073 シムアース
074 スイッチ
075 幻影都市
076 笑ゥせえるすまん
077 聖魔伝説「３×３EYES」
078 アイ・オブ・ザ・ビフォルダー
079 リアルファイターズ
080 シスターソニック
081 スーパーブランディッシュ
082 スーパー大戦略III
083 ハイパーロードモナーク
084 ロードス島戦記
085 テラフォーミング
086 HUMMAR
087 アルスラーン戦記
088 イース・マスクオブザサン
089 ウルフチャイルド
090 シュヴァルツシルト
091 シルフィード
092 ナイトストライカー
093 ニンジャウォリアーズ
094 バットマン・リターンズ
095 パワードリフト
096 マイト　アンド　マジックIII
097 マルチ野球'93
098 メリーゴーランド
099 IIIRD WORLD WAR
100 ビートフォース
101 ディープスキャナー
102 PGAツアーゴルフ
103 ああ播磨灘
104 エイリアン³
105 エスペランザ
106 Ｊリーグプロストライカー
107 スノーブラザーズ
108 いしいひさいちの大政界
109 ＦＩサーカスＣＤ
110 狼兵(ランピン)

ぷよぷよ

全国ぷよぷよキング争奪戦開催決定！

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

●セガ
●12月18日発売
●4,800円
●PUZ
●4M

ハイレベル編！ 5段連鎖に挑戦だ!!

みんなぁっ、ぷよってるか〜い！（ぷよぷよ〜と合いの手入る）発売までゲームセンターで練習してるか〜い？（ぷよぷよ〜）よおーし、いい子ちゃんたちだ。さて今回の「ぷよぷよ」は、なっなっなんとハイレベルの5段連鎖にぃ挑戦どうああっ！（ホーホーヒューヒューヒュー！）

さて、イキナリ5段ってものつらいもんがあるよね。なのでまずは3段からレクチャーしてみよう。上手な人も焦っちゃいけない。まずは基本からっていうでしょ？　下から段々と消していってこそ5段の感動があるんだ。これさえ覚えれば、君だってぷよぷよキングになれるぞ。さぁレッツ！（ぷよぷよ〜！）

はたして… なるか!?

中毒者続出の「ぷよぷよ」だ。いきなり初心者カットのこの企画、本誌編集者の制止を押し切っていまここに頂点を極めるぞ！

まずは基本の3段連鎖

2段3段はあたりまえーっていうこのレベル、2段消しのついでに3段になるって偶然はたまにあるけど、それを意識的にできなくちゃあ5段なんて夢のまた夢。3段消しのコツは、最初に消すぷよぷよの下にあるぷよぷよと、上にあるぷよぷよの色を合わせること。それと、あまり一色単体のぷよぷよを置かないことだね。

ふにー!!

んでもってついでに4段連鎖

みんな3段消しはできたかな？　それじゃこれからが本番、5段消しもあと一歩だ。といっても、ここから突然難易度が上がるよ。ぷよぷよが落ちてくる間に置く場所を素早く判断しなきゃなんないからね。基本概念は3段と同じだけど、なかなかいい色のぷよぷよが落ちてこないんだよね〜。ふう。

完成すれば岩石と呼ばれる表示が画面上に出るはずだが……。

うっしゃ!!

つ、ついに5段連鎖じゃああっ！きみにできるか!?

さあ、ついにやってきた前人未到の域、5段だ。1人プレイなら出すことも可能だけど、いざ対戦となるとおじゃまぷよぷよは落ちてくるわ、ムダなぷよぷよは積み上がっていくわで、とてもできたもんじゃない。でも、我慢に我慢を重ねた末にできた日にゃあ、もう天国にも昇る気分だぞ。意識的に出すのは難しいが、偶然やはずみででも出してみよう。それを可能にする秘訣は、いままでのコツに合わせて同じ色のぷよぷよを常に2つか3つつなげて積んでおくこと。それと、起爆地点をなるべく下にしておくことだ。健闘を祈る！

ダーッ!!

関発者さんからひとこと

お待たせ致しました。業界内だけで盛りあがっていた「ぷよぷよ」が、ついにみんなの前に登場します。メインはやはり『ふたりでぷよぷよ』。大連鎖の味を覚えちゃったら、もう2度とやめられません。お値段お手頃なので、ぜひ一度ためしてみてね。

ひとりでぷよぷよ ヘンな敵さんたち

１人プレイで遊ぶ時の相手は、みんなカワイイけど透明ぷよぷよを降らせるイヤなヤツ。そんな彼らをちょこっと紹介しようね。

練習ステージ１

スケルトン

骸骨だけあって脳みそがないのかとにかくメチャ弱。同じ色をつなげないし、ほとんど消さない。コイツ本当にルール知ってんの？

練習ステージ２

ナス

初心者とやっている感じ。とまどいながらも偶発的に消す。しかしこちらの消す方が速いので、すぐ自滅する。いじめ？

練習ステージ３

マミー

初心者に毛が生えた程度だ。それでも、テンポ良く透明ぷよぷよを降らしてくるあたり、けっこう憎たらしい。自滅させちゃえ。

普通ステージ１

ドラコ

さすがに手慣れた感じで２段消しをしてくる。常に消してくるので、こちらも負けずに連鎖で消しちゃえ。自滅もするぞ。

普通ステージ２

スケトウダラ

ぷよぷよを自由落下ではなく、速く落とす。２段消しもどんどんしてくるので、ザコとあなどってはいけない。心してかかれ。

普通ステージ３

ポチ

ちゃんと基本を把握している。こっちがどんどん降らせても、適切に消していくのでなかなか自滅しない。長期戦は覚悟した方がいい。

ぷよずらんど byコンパイル

ぷよファン待望の統一王座決定戦

全国ぷよぷよキング争奪戦 開催のお知らせ!!

全国1000万ぷよぷよファンにお送りする一大イベントが、ＢＥメガとセガ、コンパイルの合体で行われる。豪華賞品と、ぷよぷよキングの栄冠は誰の手に！

もうすでにアーケードに登場し、老若男女を問わず信者を増やし続けている「ぷよぷよ」。さらに全国を制圧しようと、メガドライブ版がいよいよ12月18日に発売となる。待ちかねていた人、お待ちどうさん。しかも、それを祝してハイスコアコンテストが開かれるというんだから腕が鳴るよね。３カ月に渡って募集するから、ドンドン応募してくれ。

応募要項

使用モードは「ひとりでぷよぷよ」で、レベルはどれでもＯＫ。30万点以上の記録が出たら、そのスコアがわかるように写真かビデオに撮り、自分の住所、氏名、年齢、学校名（職業）、電話番号と、簡単なコメントを添えて下記住所まで郵送してください。

応募期間

【第１回ぷよぷよマスター決定戦】1992年12月18日〜1993年１月７日まで（消印有効）
【第２回ぷよぷよマスター決定戦】1993年１月８日〜1993年２月７日まで（消印有効）
【第３回ぷよぷよマスター決定戦】1993年２月８日〜1993年３月７日まで（消印有効）
以上の３回の戦いのなかで最もスコアのいい人が、栄光のぷよぷよキングに！

賞品

通算トップ	ぷよぷよキング	１名	MEGA-CD
月刊トップ	ぷよぷよマスター	３名（毎月１名）	ＧＧ＋ぷよぷよ（ＧＧ）
	上級ぷよぷよプレイヤー	15名（毎月５名）	ＭＤ、ＣＤお好みソフト
	中級ぷよぷよプレイヤー	30名（毎月10名）	コンパイルオリジナルテレカ（３枚）
	初級ぷよぷよプレイヤー	90名（毎月30名）	コンパイルオリジナルテレカ（１枚）

さらに、ぷよぷよマスターとぷよぷよキングには、認定証を発行！
※なお、ぷよぷよマスターになった人は、さらに上級、中級、初級プレイヤーになることはできません。お好みソフトの入手が困難なものは、変更をお願いすることがありますのでご容赦ください。

応募の宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13 ＮＳ高輪ビル ソフトバンク㈱ ＢＥＥＰメガドライブ編集部 ぷよぷよキング争奪戦係
※住所などの記入もれがある場合は、選考対象外となりますので注意してください。

主催 ㈱セガ・エンタープライゼス／㈱コンパイル 協力 ＢＥＥＰ／メガドライブ編集部

【ぷよぷよ欄外イベント情報】この年末、こたつの友として必携の「ぷよぷよ」は、年末にかけてゲーム大会イベントもいろいろある予定だぞ。とりあえず要チェックは、12月17日予定の「六本木GIGOぷよぷよ企業ＯＬ大会」だ。当日はいま話題の深夜番組「ギルガメッシュナイト」の飯島愛と細川ふみえも駆けつける予定だぞ。見たいやつは現場かテレビでチェックだ。

ゼノン2

イカしたセンスに注目!

完成度ゲージ 80% 2人交互プレイ可

●PCMコンプリート
●発売日未定
●8,600円
●SHT
●8M

XENON 2 MEGABLAST

Licensed by Sega Enterprises Limited
Copyright The Bitmap Brothers 1989,1992
All Rights Reserved
Published by Virgin Games Limited.

イギリスゲーム界のカリスマの名作だぜ!!

海外ゲームに注目している人なら、知らないはずのない有名人に、"The Bitmap Brothers"というチームがある。AMIGAを中心に、イギリスゲーム界では、すごい人気を誇っている連中なのだが、彼らが作った最高のヒット作とされているのが、今回、メガドラに移植された「ゼノン2」だ。

「ゼノン2」は、1989年にAMIGAやATARI STで発売され、その年のベストヒットとなった名作だ。サイバーなゲーム画面にハデハデなパワーアップ、そしてイカすアシッドハウスミュージックがうまくミックスされている。なんともイギリスらしいゲームだ。それが日本にきて、どう評価されるか、楽しみだね。

オーソドックスなスタイルの中にも、ピリリと個性が光るゲームだ。

フツーのシューティングとはこのへんが違うのだよ!!

なんともイギリス的なゲームだと、先ほどこのゲームの雰囲気について説明したが、では一体どのへんが、どのように日本のシューティングゲームと違うのだろうか。もっとも特徴的だと思われる、「ゼノン2」の3つのポイントを、それぞれ説明しよう。

1 音楽がイカス

なんと音楽を、当時イギリスで大流行したバンド、『BOMB THE BASS』が担当しているのだ。AMIGA版はフルサンプリングバージョンだがメガドライブ版はアレンジされている。

2 バック・スクロール可能

通常のシューティングゲームは、1方向に画面が勝手にスクロールしていく。しかしこの「ゼノン2」では、自分の意志で逆方向(つまり後ろ)にもスクロールできる。戻れるってこと。

3 SHOPで買いもの

敵を倒したときに、丸い玉のようなものが出てくるが、実はこれはお金なのだ。これを集めて、お店でパワーアップパーツを買うことができる。パーツを売ることもできるぞ。

お金を集めていざSHOPへGO!

敵を倒したときに出るお金はお店に入ったときに使う。お店は、各面の中間付近と、面をクリアした場所の2カ所にある。お店にはヘンな宇宙人がいて、いらないパーツを引き取ってくれたり、武器を売ってくれたり情報を教えてくれたりする(ただし英語)。買えるパーツの効果を右にまとめておいた。状況に合わせたムダのない買い物を心がけたい。

ADVICE
次のステージやボスについての、なんらかのアドバイスをもらうことができる。

SIDE SHOT
メガブラスターの左右に向かって、弾を発射できる、便利な武器が装備される。

SUPER NASHWAN POWER
10秒間だけ最強の武器を装備した状態になれる特殊パーツ。効果がなくなれば普通に戻る。

HEART(S&L)
小さなハートは半分、大きなハートはすべて、シールドを回復する。必ず買っておきたいパーツだ。

SPEED UP
メガブラスターの移動スピードを速くすることができる。複数買えば、さらに高速移動が可能。

POWER UP
メガブラスターに標準装備されている武器の弾の威力を、3倍にパワーアップさせることができる。

ELECTROBALL
メガブラスターの後方に装備される球形のオプション。リモートコントロールも可能だ。

AUTOFIRE
ボタンを押したままで、武器を連射できる。最初は遅いが複数買うとさらに強力。

DIVE
ダイブボタンを押すと、一定時間装備をはずし、時空底深部に回避することができる。

LASER
メガブラスターの横に、強力なレーザー砲が装備される。連射はできないが強力だ。

メーカーさんからひとこと

食べ物にたとえると、まるでベビースターラーメンのようなソフトである。知っている人は懐かしく、知らない人でも楽しめる、そんな感じのソフトなのである。遅れてしまってもうしわけないが、もう少し待ってほしいのである。 byはぐれキース

GODS

イギリス生まれの思考派アクション

●PCMコンプリート
●12月発売予定
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

ギリシア神話のヘラクレス伝説をモデルにしたアクションゲーム「GODS」。もともとアミガ版のゲームで、リアルなキャラアクションと謎解き要素で人気の高い海外ゲームだ。そして、このゲームは、PCMコンプリートのメガドラ参入第1弾でもある。

操作はいたってシンプルだ。Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ、Cボタンはアイテムの保管や取り出しである。また、しゃがんだりハシゴに昇る、レバーを引く（トラップ解除やドアの開閉）などの行動（移動）はすべて方向ボタンで行う。

悪神たちを倒し、永遠の命"GODS"を手に入れろ！

プレイヤーは英雄ヘラクレスとなり、4人の悪神たちに略奪された都市、寺院、迷宮、地下都市を取り戻し、永遠の命(GODS) を手に入れるのがこのゲームの目的。そのためにはまず各ダンジョンごとにあるワールドをクリアしていき、そのダンジョンに巣喰う悪神を倒さなければならない。

高い場所から飛び降りると体力が減る、なんていう少々シビアな点もあるが、1度プレイすれば、ヘラクレスの重みのある動きの感覚が忘れられなくなるハズ。年末年始はおコタに入りながら、ジックリと謎を解きつつ、ヘラクレスの筋肉ムキムキアクションを堪能しようではないか。

ACTION

オレンジ色のアイテムを取ると次の行動が指示される。プレイヤーは、剣を投げて攻撃する。なお、剣にも種類があるぞ。

SHOP

ワールドをクリアすると、行商の人がやってくる場合もある。食料（体力回復）に、武器・防具、魔法グッズなどを売ってくれるぞ。

GODS OF THE WORLD

TRAP

スパイクなどのトラップは、たいてい近くに解除用のレバーがある。だが、レバートラップ（敵出現など）もあるので注意。

CLEAR

ワールドをクリアするとこのような画面になる。なお、一つのワールドをクリアすると、パスワードが現れる。

STORY

まだ神々が人間とともに地上で生活していた、はるか古代時代のこと……。

ある日、神々の住む聖なる神殿が、4人の悪神たちによって略奪されてしまった。奇怪なモンスターたちを操る悪神たちは、その後も次々と侵略を繰り返し、その支配は都市、寺院、迷宮、地下都市まで広がっていった。悪神たちの手に落ちた都市は、モンスターたちのはびこる無法地帯と化していくのであった。

この世の終焉を予感した神々は、民衆を集め呼びかけた。悪神たちを倒し、聖なる神殿を奪い返した者には、永遠の命"GODS"を授けよう……と。

そして1人の勇敢な男が立ち上がった。その名はヘラクレス。この世の平和を取り戻し、そして自らも永遠の命を得るために、彼は過酷な戦いの中へ、たった1人で立ち向かうのであった……。

メーカーさんからひとこと

食べ物にたとえると、まるでスルメのようなソフトです。やればやるほど味が出る。しかし、気合いをしっかり入れないとヤラれてしまうぜ！今までのアクションゲームにアキアキの人は、これしかない。　byはぐれキース

ザ・キックボクシング

鍛練を積んでキックの鬼となれ！

完成度ゲージ 100％ 2人対戦プレイあり

●マイクロワールド
●1月29日発売予定
●8,500円
●SPT
●8M

蹴って殴って史上最強のチャンピオンをめざせ

最近になって格闘技がまた注目されている。プロレスにボクシング、他にもいろいろ繁盛しているが、いずれも自分で観戦するだけ。やってみようと思っている人は少ない。しかし、実際にやってみるのが怖くてもゲーム内だったらなんとかなるかもしれない。そこでキックボクシング界でチャンピオンを目指す「ザ・キックボクシング」の登場だ。以前PCエンジンで発売されていたものがさらにパワーアップしてメガドライブに移植されたのだ。

やるんだったら頂点に立ちたい。これは格闘技を志す者が誰でも考えることだ。目標に向かって進め。

ゲームモードは多種多様でキャラクターの設定もできるぞ

1人でチャンピオンを目指すか、2人で戦って単発の勝利者を目指すか……。いろいろなモードがそろっているのでメニュー画面で1つ1つ確認していこう。楽しみは多いぞ。

これがメニュー画面だ

いろいろなことができすぎるので何をやったらいいのかわからないメニュー画面。どないする？

技の設定や

50種類以上ある技の中から好みの13種類を選ぶ。ここで選手の個性が完成するぞ。

顔まで変えられちゃうの

こんな感じや

これはどう？

トレーニングで地道な努力を

最初は誰でも弱い。影に隠れた努力やトレーニングはやはり必要だろう。3種類のトレーニングによって3つのパラメータを伸ばせるのだ。これで個性がつけられるってわけだ。

誰もいないジムで練習する。一人いるがコイツは寝ているのだ。気にしないで特訓に励もう。やれ。

試合になったら相手を倒すことだけ考えろ！

試合はオプション画面で何ラウンド制にするか設定できる。ラウンドがいくつあってもすぐにやられてしまっては関係ない。まずは相手を倒す。この気迫で勝負だ。ある程度操作に慣れてきたら華麗な技で翻弄できるようにしたい。魅せて勝つ。これが格闘技だろう。

ラウンドガールってヤツですか？

キツイ人。会場の温度が推測できそうな顔だ。そう、暑い。

パンチだっ！

基本はパンチ。ボクシングだから当然か。ジワジワとスタミナを奪っていこう。

そして蹴り。キックと名がつくのだからやっぱり蹴らないとはじまらない。

蹴りだっ！

あとは多種多彩な技で相手を追い込む。倒すまで休むなよ。

かかとを飛ばせ！

レフェリーのステップを堪能しましょう

ワン　ツー　スリー

試合が始まったら見るべきものは2人の選手だけではない。そう、神様的な存在のレフェリーだ。彼は見た目はナニだが時折見せるステップは観客の目を奪うだろう。余裕があるときに彼の雄姿を堪能すべし。

メーカーさんからひとこと

来年1月に「ザ・キックボクシング」が出ます。キャラクターアニメ総数500パターン！ 59ある技の中から13の好きな技を選び、トレーニング、対戦で強くしていく。VCRモードで弱点の克服をして次の対戦に進む。クマテの挑戦は受けて立とう。男を上げるチャンス！

中嶋悟F-1スーパーライセンス

中嶋悟監修の本格F1ゲーム!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- バリエ
- 12月11日発売
- 9,000円
- RAC
- 8M+B・3

素晴らしい夢に、感謝を込めて

日本人初のF1パイロットであり、日本におけるモータースポーツ人気沸騰の原動力となった中嶋悟。体力（視力）の衰えにより現役こそ引退したものの、チームの監督として、また若手の指導者としてモータースポーツに参加し続けている姿はよく目にする。そんな中嶋悟が監修し、作り上げられたこのソフト。チーム、ドライバーが実名で登場する本格派だ。ここではゲーム中に出てくる16のサーキット（1992年度に使用されたもの）について、中嶋悟の解説を交えながら、攻略法を詳しく説明することにした。

全方向スクロール。しかもメチャ速い。慣れるまで大変だぜ、マジで。

セッティングも楽しい。あまり複雑じゃないから、気楽に組み合わせて。

中嶋ファンなら注目すべき3つのサーキット

ROUND6・MONACO

レーシングドライバーならば一度は走りたいと願う、由緒正しきモナコの公道グランプリ。世界一格調の高いレースであり、また公道を使用しているため最もテクニックが必要だと言われている。中嶋悟自身は「先が見えにくいから僕は好きじゃない」と言っているが、やはりこのコースを制さなくてはレースゲームを愛する者としては失格であろう。

ウネウネとうねるコーナーの連続。こんなところ走りたくないっスよ、ボクは。

ベスト・セッティング

コーナーが多く直線が少ないので、ウイングの角度を急に、ブレーキを固くセッティングしたい。タイヤの磨耗が激しいのも要注意。

ROUND15・JAPAN

世界でも珍しい立体交差があるテクニカルサーキット。ポイントとなるのは第1コーナーを過ぎたところにあるS字で、ここさえ突破できるようになれば、どうにかなる。現実のレースでは「抜きどころが少なく、第1コーナーくらいでしか勝負を賭けられない」と中嶋悟が語る難コースなのだが、ゲーム中ではそんなことはなく、マシンによっては直線勝負に出ることもできる。

スズカの第1コーナー。ここで抜いていくのが基本中の基本、とレースマニアは口にします。

ベスト・セッティング

実際のレースとは違い、直線での最高速を重視するセッティングがかなりいいタイムを出せる。コーナリングはがまん、がまんだ。

ROUND16・AUSTRALIA

F1の歴史のなかで、「ベストラップ保持者」として永遠に中嶋悟の名前を残すのがここオーストラリアだ。1990年度の雨中のグランプリの模様は記憶に残っているだろう。公道サーキットであり、「ブレーキの負担が大きい」との助言は素直に受け入れるようにしたい。直角コーナーでのブレーキングのタイミングさえつかめば、かなりいいタイムが出せるはず。

雨が降ると、気分は中嶋悟になれるけど、タイムはボロボロになったりする。ちくしょー。

ベスト・セッティング

これも直線重視のセッティングで。ただしブレーキは目いっぱい酷使することを覚悟して望もう。急ブレーキを何度も必要となる。

その他の13サーキットも大紹介なのだ

スポット走行でコースに慣れるように

ゲームを始めて、いきなりグランプリに参加するのはよくない。まずは練習走行から始めてみて、コースを覚えてきたらスポット走行（1戦だけの参加）で他車とのかけひきを覚えよう。最初はウィリアムズなどのパワーのあるマシンで練習するのがいい。直線でブチ抜けるからね。

スポット走行の前に、中嶋悟本人のコース解説を聞くのもいい。少しは参考になるはず。

ROUND1・SOUTH AFRICA

ひさしぶりに復帰した南アフリカでのF1グランプリ。高速サーキットであるとはいえ、ややタイヤのグリップが悪いのが難点。「タイヤはCかD。だけどピットインがあるかな」とのことだが、それなら固めのタイヤでピットインしたほうが、ゲームのなかでは有利であると言えよう。

ROUND2・MEXICO

メインストリートは気持ちいいが、途中から微妙なコーナーが多く、とくにS字を抜けたと思った直後にあるコーナーがクセモノ。ここさえクリアできるようになれば、ブレーキを強くしておく必要はない。「バンピーで滑りやすい」とのことだが、ゲームではあまり気にならないのでは？

ROUND3・BRAZIL

前半はただの高速サーキットかと思いきや、後半にたくさんのコーナーがある嫌なサーキット。スピード重視にすると後半で他者につかまるし、コーナリング重視にすると前半で爽快感が味わえない。「ウイングを立ててグリップを上げたほうがいい」とのアドバイスを受け入れるのがいいかな、やっぱ。

ROUND4・SPAIN

オリンピックで一躍有名になったカタルーニャにあるサーキット。作られたのが最近のため、グリップがいいのが特徴。とはいえ、直線のあとに急コーナーがあったりして、かなりブレーキに負担がかかるのが難点。最高速重視のセッティングで、ブレーキは固めにするのがベストだろうか。

ROUND5・SAN MARINO

「直線らしい直線がない」と中嶋悟が語るように、たしかにストレートはないのだけれど、アクセル全開で突破できるコーナーもあり、スピードがあるときのコーナーリングテクニックが問われるサーキットと言える。ただし、いいタイムを出したかったら中速でのコーナリングにマッチしたセッティングが必要。

ROUND7・CANADA

タテに長いサーキット。細かいコーナーがいくつかあるが、アクセル全開で突破できるので、「典型的な中速サーキット」という本物のF1での助言は役に立たない。「加速重視のマシンのほうがいい」とも言われるが、やっぱり大型エンジンを積んだマシンのほうが、なんとなく走りやすかったような気がする。

ROUND8・FRANCE

直線が少し続くとすぐにコーナーが来るので、走っていてストレスがたまってくるサーキット。最高速を重視してもホントに意味がないので、コーナリングでミスをしないようなセッティングにするのがよい。コーナリングのテクニックを磨かないと、このサーキットでは勝てない。

ROUND9・GREAT BRITAIN

高速サーキットとして名高いシルバーストーン。シケインなどが増え、ややテクニカルな部分もあるものの、やはり直線でのスピード差がモノをいう。「かなりの高速バトルになるだろう」との予想は的中する。なんてったってウィリアムズやマクラーレンのパワーが心からありがたくなるサーキットなのだ。

ROUND10・GERMANY

シルバーストーンに負けず劣らずの高速サーキット。なにしろコースの大半をアクセルべた踏みで走り抜ける度胸だめしのようなレースとなる。わずかにあるコーナーだけに注意し、あとは走りまくればどうにかなり、コンピューター相手にもいい勝負ができるはず。「魔女が住む」との不気味な噂もあるけど。

ROUND11・HUNGARY

なにせコーナーが多いため、エンジン性能ではなくコーナリングの技術差がモロに出るサーキット。ウィリアムズに乗っていても簡単にビリになってしまうほどだ。ウイングを立てるなどグリップを良くして、ひたすらコーナリング重視のセッティングで臨むしかないでしょう。

ROUND12・BELGIUM

「エンジンパワーが要求される」との言葉通り、かなりのハイスピードバトルが展開する。しかしなによりも重要なのは、レースの途中で天候が変わりやすいこと。ただ、雨が降ったからといってタイヤチェンジすればいいというものじゃない。レース終盤なら、そのまま走り切ったほうが早いからね。

ROUND13・ITALY

これも代表的な高速サーキットのひとつ。ほとんどの部分をアクセル全開で駆け抜けることができる。ただし「S字コーナーにだけは注意」しておかないとだめ、ここはアクセルのオン・オフでスピード調整をして切り抜ければいい。コースが埃っぽいとのことだが、あまり気にしなくてよい。

ROUND14・POLTUGAL

「練習コースとして使用されている」ほどバランスがよく、見た目以上にハードなサーキットである。どんなセッティングにしても一長一短があり、結局は自分に合ったものをみつけるしかない。初心者は、やはり最高速重視＋ブレーキ固め、のセッティングがいいタイムを出せるのではないだろうか？

メーカーさんからひとこと

12月11日は何の日？　そう中嶋悟監修の「F-1スーパーライセンス」がいよいよ発売される日です。先日行われた「遊星セガワールド」にも出品したので、実際にプレイされた方も多いと思いますが、スピード感、リアル性はなかなかのもの。どうぞよろしくね。

ドリームチームUSA

世界最強最高のチームで頂点を目指す！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●EAビクター
●12月23日発売予定
●7,800円
●SPT
●8M

NBAのスーパースターが夢のオールスターチーム結成

パトリック・ユーイング
バウンス・ボール・スラム・ダンク!!
アーロン"マジック"ジョンソン
ビハインド・ザ・バック・ダンク!!
マイケル・ジョーダン
キス・ザ・リム・スラム・ダンク!!
ダンクの嵐

オリジナルシュートもそのままフィーチャー

オリンピックの感動を再びというわけで、ＥＡビクターが丹精込めて制作した「ドリームチームＵＳＡ」。日本にはプロ組織もないし、バスケットボールの選手なんて知らない、という人も多いだろう。でも、あの夏のバルセロナで一躍ファンになった人もいるはず。巷ではストリートバスケも流行の兆しありだし、今後をふまえてチェックしておく作品のひとつとなりそうだ。

もちろん、ドリームチームの選手はすべて実名で、しかも個々の能力数値や華麗なシュートもこだわりのフォローをしているぞ。ゲームはエキシビジョンとトーナメントの２種類。さらに、練習に最適なアーケードモードと、選手が疲労をしていくシミュレーションモードがある。ドリームチームのスーパースターとともに、世界の強豪を撃破しよう。あのマジック・ジョンソンが、そしてマイケル・ジョーダンがコート狭しと駆けめぐるぞ。

チームを選ぶとまずはその国の成り立ちを解説。勉強にもなるのだ。

シミュレーションモードの場合は、控え選手をうまく使わないとね。

相手のディフェンスを振り切るのはけっこう大変。パスを多用して、フリーの選手を作ることが大切。

ドリームチーム結成の道のり

1936年のベルリン五輪より正式種目となったバスケットボールは、初期からアメリカが圧倒的な強さを発揮してきた。ところが、1972年ミュンヘン大会まで62連勝を誇っていたアメリカは、決勝でソビエトと大接戦を演じ、オフィシャルのミスと混乱で劇的な敗戦を喫した。雪辱を誓ったアメリカだったが、モスクワ、ロスと双方のボイコットで戦うことはできなかった。ようやくソウルで機会を得たが、準決勝で惜敗。アメリカの失望と落胆は大きかった。悲願を託したバルセロナでのドリームチーム結成には、こんなすごい歴史があったのだ。

EAスポーツネットワークとは

アメリカの有名なスポーツ番組をＥＡなりにアレンジしたのが、ＥＡＳＮだ。まるでビデオを見るように、インスタントリプレイ機能で直前のプレイを再現する。これがＥＡスポーツゲームの特徴となっているんだ。このゲームでは解説者もいるので、よりスポーツ中継っぽさが出ている。

ＥＡのスポーツゲームにはかならずついている、インスタントリプレイ機能。

メーカーさんからひとこと

ドリームチーム…といえば、バルセロナ五輪ですね。やはり。そのころの私は単なるプー太郎。ＥＡビクターはといえば、まだこの世に存在していなかったわけですから、人生どこでどうなるかわかりませんね。というわけ（どういうわけだ？）あの夏の感動をもう一度。寝不足に注意。

CRÜE BALL

じつはヘビメタ面クリピンボールなのだ

完成度ゲージ 100% 4人まで交互プレイ可能

●EAビクター
●12月23日発売
●6,800円
●PIN
●4M

CRÜE BALL
→1 Player
2 Players
3 Players
4 Players
Music Demo

うるせーぞ!!

なぜかストーリー

ある雪の夜、街に謎のヘビーメタルグループがやってきた。鼓膜を切り裂き、脳天にバズーカ砲をぶち込む彼らのサウンドが、街から消える日はなかった。あんなに静かだった街が、いまではギターの爆音と、彼らの奇声、そして住民たちの悲鳴が渦巻く暗黒街に変わったのだ。人々が明るく笑い合い、語り合える日が、ふたたびやってくるのだろうか。

脳髄を刺激するモトリー・クルー音

米国のハードロック界の雄、モトリー・クルーが全編に渡って音楽を担当した、面クリア型ピンボールゲームがコレ。メタリカルなステージ構成と音がマッチして、なかなか飽きさせないぞ。各ステージは一定の条件を満たすことで次へ進めるようになる。全9ステージもあり、しかも各ステージにはボーナス面があるので、クリアするのに意外と時間がかかるのだ。さあ、キミもモトリー・クルーの音楽に乗せて、玉をはじけ！

上スクリーン

中スクリーン

下スクリーン

レベル1

画面上部に見える壁を壊し、そこにぶち込めばクリアだけど、ここへボールをもっていくまでの条件がいくつかあるぞ。

中スクリーンでドレッドヘッドを倒し、中央に現れた"HEAD"の文字を消し、次に現れる"BANGER"の文字を消せば上に行ける。

一見同じ面に見えるけど、フィーチャーやクリア条件などが違う。さあ、ここでの条件とは！

クリア条件の第一歩は、このベートーベンどもを砕くこと。うかうかしていると、また出てくるので注意。

ボーナス面へ行くフィーチャーがある。アンプ下の"ROCK ROLL"を消し、次に↙

センターの菱形ブロックを消していく。さらにいくつか手順はあるが、もう目の前だ。

ボーナスステージでエクストラボールを！

下スクリーン中央に現れたブリッジで玉を飛ばすと、ボーナス面へ。

メーカーさんからひとこと

こいつはイカしたゲームが出たもんだぜ！ グラッチェでハラショーな音楽を提供してくれてるのが、何とあのモトリー・クルーだってんだから、エブリバディ・ガット・サムシング・トゥ・ハイド・エクセプト・ミー・アンド・マイ・マンキーだぜ！（意味不明） コタツで遊ぶと渋いぞ！

パチンコクーニャン

メガドラ初のパチンコ登場！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ソフトビジョン
- 12月18日発売予定
- 8,500円
- ETC
- 8M

父を探しにパチンコ店に……!?

メガドライブが出てからもうかなりたつけど、パチンコゲームというのはこの「パチンコクーニャン」が初めてだ。ゲームはRPG風の作りになっていて、「YOKOHAMAパチパチ中華街」にパチンコをしに行ったまま戻ってこない父を探しに、女の子レンちゃんが横浜に向かうというストーリーになっている。パチンコ台を各町で決められた数だけ打ち止めにしながら、謎の中華街へ進んでいくのだ。

少女がまだ幼い頃。父親のチンさんは、パチンコをしに出かけたまま消息を絶ってしまった。

その時から、行方不明者が続出しはじめた。幼い少女のお父さんも、その犠牲になってしまって……。

その少女こそレンちゃんなのだ。はたしてレンちゃんはお父さんに会うことができるのか。さあ、ゲームスタートだ！

噂では謎のパンダが出現し、「YOKOHAMAパチパチ中華街」に怪しいパチンコ店を作ったらしい。

やがて、占い師が予言する。18になった女の子が現われ、謎のパチンコ店の力を封じ込めると。

パチンコ台は12種類も！

このゲームに出てくるパチンコ台は、なんと12種類もあるのだ。第1の町「ツンジェ」で登場するパチンコ台は、その中の6種類。羽根モノが3つにルーレットが3つだ。どれも本物なみの仕掛けで、遊んでいるとつい本気になってしまうこと間違いナシ。どの台が出やすいかは、釘しだいだからよーく注意して見よう。

いざ「YOKOHAMAパチパチ中華街」へ！ といってもいきなり向かうのではなく、順々に町を巡っていくのだ。まあ、あわてずにパチンコを楽しみながら行こう。

ここが最初の町のツンジェだ。パチンコ店が2つある。どっちから行く？

パチンコ店内では、いろんな人たちが台に向かっている。情報収集も忘れずにね。

ツンジェの町のパチンコ台はこれだ!!

ハネモノ

ファイトいっぱつ

下部分のチャッカーに玉が入った場合、羽根が開閉する。開閉の際に真ん中の役モノ内に玉が入ってVゾーンに入れば大当りになる。大当りは羽根が18回開閉するかVゾーンに10個玉が入れば終わり。

かたつむり

大当りまでは他の台と同じ。大当りの後に役モノの中に玉がストックされて、羽根の開閉が15回または玉が10個入った時点で解除される。大当りの連続動作は最高15回。玉がなかなか入らない台だ。

カチカチやま

チャッカーに玉が入るとオープンゲートが開く。役モノ中央のドラムに玉が乗って、うまくVゾーンに入れば大当たりとなる。18回開閉するか10個玉が入れば終わる。連続動作は8回と少ない。

ルーレット

プリティガール

GOチャッカーに玉が入ると中央役モノのデジタルとルーレットが回転する。左右にあるWチャッカーに玉が入ると中央のGOチャッカーの上まで玉がワープする。中央のデジタルがそろうと大当り。

グレートサンダー

下段左右のGOチャッカーと中央のGOチャッカーに玉が入れば中央役モノのドラムが回転する。ドラムは一定時間で自動停止する。絵柄が中央一列か斜めに並ぶと大当たりとなる。連続動作は最高15回。

エモーション

GOチャッカーに玉が入ると中央役モノのデジタルが回転する。0から9、月と星の3つ揃いの他にE、M、O、と文字が並ぶと大当たりになり、オープンアタッカーが19秒間開く。連続動作は15回。

メーカーさんからひとこと

ついに登場メガドライブ初のパチンコシミュレーション「パチンコクーニャン」。行方不明になったお父さんを探して、YOKOHAMAパチパチ中華街へ我らがレンちゃんいざ出陣！ 今ホールで話題の台がここにもそこにも……。乞うご期待。ソフトビジョンより12月18日発売！

特集 総決算！ '92年メガドライブ and噂の真相!?

今年のメガドラ界を振り返り、来年に向けてダッシュ！
そして噂の新プロジェクトは!?

SEGA

’92年もまもなく終り、また新しい年がやってくる。はたして今年は、メガドライブユーザーにとって、いったいどんな年だったのだろう。

はっきりいって今年は、メガドライブユーザーにとって不完全燃焼の年だったかもしれない。昨年12月12日にMEGA-CDが発売されたものの、その高いハードウェアスペックを期待されながら、なかなか予定どおりにラインナップがそろわなかったり、次々と話題作を発売しシェアを伸ばしていったスーパーファミコンを横目に悔しい思いをしていたユーザーも多かったと思う。

その反面、「シャイニング・フォース」や「ランドストーカー」、ソニック２、そしてMEGA-CDの「ＬＵＮＡＲ」といったメガドライブやMEGA-CDならではの大作も登場。メガドラユーザーとして、ちょっぴり溜飲(りゅういん)を下げた面もあった。そして、あいかわらず海外でのメガドライブは、スーパーファミコンに対し互角以上に健闘し、11月にはアメリカでSEGA-CDが発売されるなど、国内以上に元気だ。また今年はセガが、きたるべきマルチメディア時代にそなえ、ソニーやパイオニア、ゼネラル・エレクトリックなど、ゲーム関係以外の大手企業と活発に技術提携を結んだ年でもある。そういう意味では、着々と明日への布石を打った年ともいえそうだ。

さらに今年後半、６つボタンパッドをはじめ、さまざまの周辺機器が発表された。６つボタンパッドということで、アーケードの人気作が移植されるんじゃないかとか、コナミに続いての大型サードパーティー参入や、セガのニューマシン登場の噂もあることは事実。なにやら来年以降、メガドライブに関する重大な発表も飛び出しそうな予感もする。

そんな状況をふまえ、セガＨ．Ｅ事業部取締役事業部長の鎌田繁雄さんのインタビューを軸に、今年を総括し来年に向けてのメガドライブ状況を総力特集してみた。ＢＥメガが取材した印象だと来年もセガさんは、いろいろやってくれそうな予感がする。期待せよ！

こんなこともあったね！ メガドライブ1992年

- **1月** 昨年末に発売されたMEGA-CDの話題で盛り上がったが、正月までに出そろったソフトは、わずか6本だけ。
- **3月** 「シャイニング・フォース」発売される。40万本を越えるヒット作になる。
- **4月** ワンダーメガ、日本ビクターより発売される。セガ、アメリカの発明家コイル氏による特許侵害訴訟で和解金約57億円を支払う。
- **5月** シカゴで開催されたCESで、SEGA（MEGA-CD）のアメリカバージョンが、発表され話題になる。
- **6月** 幕張で行われた東京おもちゃショーで、ソニック2、「ファンタシースターⅣ」初公開。待望のMEGA-CDソフト「LUNAR」発売される。「ランドストーカー」制作発表会行われる。
- **7月** 「アイルトン・セナスーパーモナコGPII」発売。CMにセナ起用。
- **8月** 幕張で、AMショー開催される。新作メガドラソフトも多数展示された。
- **10月** ランドストーカー発売。内藤寛、テレビ出演。コナミ、メガドライブに参入。第一弾は「T.M.N.T.」セガ、Jリーグの東日本JR古川をスポンサード。
- **11月** 6ボタンパッド、マウス、マルチ対戦アダプタを発表。
- **12月** 遊星セガワールド開催。ソニック2世界同時発売。

鎌田取締役に聞く、メガドラ'92そして'93

今後に期待MEGA-CD

——さっそくですが、'92年のメガドライブ状況を、ざっと振り返ってみたいのですが。

鎌田　今年を全体的に振り返ってみると、メガドライブにしろMEGA-CDにしろ、どちらとも本数やクオリティーが、当初の計画から大幅にずれてしまったという感じです。そういう面では非常にユーザーの方に、ご迷惑かけたと思います。ただ、11月に発売した「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」には、絶対的な自信をもっています。１年間ご迷惑をかけた分を、挽回できるのではないかと思っています。

——今年の年頭といいますとやっぱり、MEGA-CDの話題が大きかったようですが、。

鎌田　去年の暮れから今年のお正月にかけて、ユーザーの方が、一番期待したのはMEGA-CDだったと思います。現実的に商品の売れ方や、アンケートハガキなどでも、非常に期待をされていた商品なんです。ただ本体発売以来、セガから本当の自信作が、まだ出ていません。「ダークウィザード」にしろ「３×３EYES」にしろ１年以上お待たせしています。今年半ば頃の予定では「ファイナルファイトCD」とともに12月に発売できる予定が、さらに２カ月近く遅れているという状況です。そのかわり発売されたときは、絶対自信を持っておすすめできる作品となりますので、もう少しお待ちくださいというところです。

——現在、MEGA-CD普及台数は、どれくらいなのでしょうか？

鎌田　当初は、今年の３月までに20万台。これはメーカーからの出荷台数でなくて店頭販売台数です。ハードがあっても、ソフトがそろわないと商品的に弱いということで、現在あえて出荷のコントロールをしています。今年９月の時点で23万台、来年３月までに28万台を見こんでいます。やはりハードが出て、１年間以上たたないと、そのハードの本当の特徴を生かしたソフトがなかなか作りにくい。どうしてもROMカートリッジからMEGA-CDのような大容量のソフトになってきたときに、ハードをほんとうに理解するという点で１年ぐらいかけないと、いわゆるCD-ROMを使ったMEGA-CDらしいソフトというのは、なかなか作ることが難しいのです。たとえば、ファミコンをとってみても、10年前のソフトと、いまのファミコンソフトは全然違います。そういう面では非常にご迷惑をかけたのですが、これから出てくるソフトに期待をしていただきたい。すでにMEGA-CDソフトを出しているサードパーティーが出す、今後のソフトなどは、かなり研究が積み重ねられていますので、いいソフトがどんどん出てくると思うんです。そして、MEGA-CDに関しては、家電メーカーさんもがんばっていますがマルチメディアに一番近いハードとして、いろいろな使い方を考えています。ただそれがいつ、どういう形になるかは、まだまだお話できません。マルチメディアをサポートするマシンとしてもMEGA-CDに期待をしていただいていいと思ってします。

鎌田繁雄さん
セガ・HE事業部取締役事業部長

'92〜'93

'92メガドラ TOPICS 1
セガ、東京ムービー新社を買収

東京ムービー新社（TMS）といえば、「ルパン三世」や「それゆけ！アンパンマン」などの人気ＴＶアニメのほか、劇場用作品も抱える大手アニメーション制作会社だ。

９月25日の日経産業新聞によれば、セガは関連４社を含む全５社の株式を取得。CD-ROMのほか、映像や音声、文字などを一括して扱うソフトの開発も手掛けるという。

もともと、セガと東京ムービー新社（TMS）とのかかわりは古く、'89年にセルスルービデオソフト事業に進出した際に業務提携した。

「CD-ROMゲームでは、アニメの技術が非常に重要になってくる。今回の買収は、それを見込んでのこと（セガ広報・清水氏）」。

メガドラユーザーにとって気になるのは、TMSのアニメ技術もそうだけど、TMSのアニメがゲーム化されるかどうかだろう。「ルパン三世カリオストロの城」あたりがMEGA-CDでできるようになったらいいんだけどなぁ。

東宝ビデオ「ルパン三世カリオストロの城」より。ゲームになるとうれしいけど。

'92メガドラ TOPICS 2
ソニーと提携してゲーム開発

５月22日付け日経産業新聞によれば、セガとソニーはそれぞれの米国子会社を通じ、日本を除く全世界でのマルチメディア技術を活用したゲームソフトの開発について業務提携をすることに合意した。業務提携するのはセガ・オブ・アメリカと、ソニー・エレクトロニクス・パブリッシング（SEP）だ。

ソニーといえば、ハードウェアではセガ宿命のライバル任天堂と業務提携している。しかし、SFCのCD-ROMの開発は難航しているのが実情で、セガとの提携は、マルチメディア技術蓄積のための即効的材料となりそうだ。

「具体的にはソフト開発が中心となっています。すでにかなり進んでいて、来年にはどんどん発表されるでしょう（前出・清水氏）」。

実際に米ゲーム誌では、「SEWER SHARK」「HOOK」といったタイトルがいくつか発表された。日本での発売はどうなのかな。

「ELECTRONIC GAMING MONTHLY」11月発売号。SEGA CD（海外版MEGA-CD）に期待大。

ＲＰＧの大作を用意！

――その後３月の末に「シャイニング・フォース」が発売され、かなり本数が売れたと思うんですが。

鎌田　「シャイニング・フォース」と10月末に発売された「ランドストーカー」。こういったRPGの大作は今年２本だけだったのですが、来年は「シャイニング・フォース」や「ランドストーカー」の続編、そして「ファンタシースターⅣ」といったRPGの大作を、５本から６本計画しています。セガにとって不得意な分野をうめるという意味で、セガ内部の開発に加えて、クライマックス、ソニックなど、RPGを作るのが得意な人たちと協力して作っていくつもりです。またセガ・ファルコムみたいな形で、セガに協力的な会社とともに新しいソフトハウスを作っていく計画もあります。

――関連会社というと、いまクライマックス、ソニック、シムス、セガ・ファルコム 、G-SAT、そして11月に発表されたGAUといったところですね。来年以降の動向は？

鎌田　やはりソフトを作るのに、１年から約２年近くかかります。たとえば、セガ・ファルコムにしても、実質的にはまだ１本も発売されていませんが、来年あたりからセガ・ファルコムにしてもG-SATにしても商品が、目白押しに出てくるんです。そういう体制を組んでいます。もちろん今後とも、こういう関連会社は増える傾向にあると思いますよ。

――今年はゲーム市場の状況は、後半あまりよくなかったと思うのですが。

鎌田　よく業界の中で、テレビゲームの総売り上げが少し低迷(ていめい)してるんではないかという人もいます。確かにいまだけの現象を捉(とら)えてみれば、そうかもしれない。ただ新しいソフトが出てくれれば、間違いなくそういった状況は変わると思います。基本的に現在、テレビゲームというのはブームじゃなくて文化になってると思います。マーケットのサイズというのは、落ちるよりも逆に伸びる要素というのは大きいと思います。

'92～'93

国内向けソフトを強化

――今年後半の大きな話題として、コナミの参入があると思いますが、他に大物サードパーティーが参入するという噂もあるのですか。どうなのでしょうか。

鎌田　そのへんは、正式に発表されるまではなんともいえませんね。

――セガ・ファルコムさんやコナミさんのお話をうかがっていると海外のマーケットを狙ってソフトを発表しているようですが、それを聞いて日本のユーザーが、がっかりしているようです。逆にスーパーファミコンを見ているとドラクエⅤやストⅡなど、けっこう国内を重視しているように思えるのですが。

鎌田　確かにセガとしても、日本でソフトを制作し、それが日本のユーザーにも合いアメ

MEGA-CDの話題で始まった'92年

昨年12月12日に発売されたMEGA-CD。カートリッジの大作が少なかったこともあり年末年始の話題をさらったが、ソフトがそろわず苦戦。「ＬＵＮＡＲ」や「サンダーストームＦＸ」などが発売されソフトも充実中か!?

春先は、シャイニング・フォースが健闘！

３月20日にシャイニング・シリーズの２作目「シャイニング・フォース」が発売された。シミュレーション要素を取り入れたタクティクス・バトルと個性豊かなキャラが支持されて、ヒットチャートのトップに立つ。

'92メガドラ TOPICS 3
マクドナルド、トイザらスと業務提携

４月29日付け日刊工業新聞は、日本マクドナルド、日本トイザらス、セガの３社が、アミューズメント事業で提携すると伝えた。マクドナルドとトイザらスはすでに郊外型ショッピングセンターを展開しており、そこにセガがＡＭ施設(しせつ)を供給するという内容だ。

３社の目的は、家族層を対象に、集客力の高い郊外型ショッピングセンターを展開、運営したいということらしい。さらに、場合によっては共同でゲーム施設の業態の開発も手掛ける。国内のＡＭ事業が国内で軌道(きどう)に乗れば、米国でも同様な事業展開が望めるだろう。

また、セガは映画制作配給会社のにっかつとも提携を結んでおり、こちらは、にっかつ系の映画館をより集客力の高いＡＭ施設として利用しようというもの。近所の映画館が巨大ＡＭ施設として生まれ変わるかもしれない。ゲームセンターの枠を超えたセガのＡＭ事業は、これからも目が離せないぞ。

セガの郊外型ＡＭ施設の１店舗。セガのＡＭ事業も提携により、加速度的に広がる!!

'92メガドラ TOPICS 4
GEとゲームソフトを共同制作

すでに12月号のAM NETWORKで報じたように、セガは、米国ゼネラルエレクトロニック社（GE）とコンピュータグラフィックス(CG)を使ったゲームソフトの開発に関する提携した。知ってのとおりCGは、バーチャルリアリティ構想には欠かせない技術。両者の提携は、まだ始まったばかりのバーチャリティ技術を飛躍的に高めてくれそうだ。

「現在は業務用で作業していますが、来年以降、CGの技術は家庭用にまで生かされるでしょう。それを見越したうえでの長期的戦略なんです（前出・清水氏）」。

セガが培(つちか)ってきたアーケードゲームの感覚と、GEが得意のシミュレーション技術が合わされば、上のような映像だって可能になるんだ。いまのところは業務用だけだけど、MEGA-CDで共同技術が花開く日も近いんじゃないかな。

最新のポリゴン映像の「メガロポリス」

新時代を感じさせてくれる技術力だ。

リカやヨーロッパにも合う､基本的にワールドワイドなソフトということが今年１年間の基本的な前提だったんです。ただ､現在のようにアメリカやヨーロッパのメガドライブのマーケットが大きくなると、自社内でも海外向けの開発部隊ができ、そして海外のソフトハウスも成長してきています。来期の計画をお話しますと、日本の開発部隊の主力は、国内向け中心に開発します。ただその中には、もちろんワールドワイドに展開できるソフトもありますが、基本的に、今年の１年間の反省を含め、日本のメガドライブユーザーを優先させていく体制をとっていきます。また、逆に国民性の違いなどで見合わせていた、アメリカで開発したソフトもどんどん日本に取り入れていく計画もあるのです。

'93の要チェックソフトは？

——そこで、いよいよ来年の展開となるわけですが。

鎌田　ソフトの戦略としては、先ほどもいったように、日本のユーザーを中心にした開発ですね。ジャンル的にも手薄なＲＰＧなどのソフトに関しては、関連会社や外部と手を組んで強化していきます。力のあるところとタイアップしていきますのでソフトの開発は今年よりかなり改善されます。また流通面に関してですが、よく地方ユーザーの方からメガドライブのソフトが近所で売っておらず、手軽に買えないという話を聞きます。メガドライブのソフトは、現状ではマニア的な商品に近くなっていて、売り場が限定されてしまっているのですが、いま現在、小売店さんとセガとのタイアップという形で積極的に展開しています。ですから、小売店でのメガドライブの売り場も、もっと広くなるし、いままでセガを取り扱っていなかった近所のお店でも、セガの商品が買えるように経常的な作戦をとっています。

'92〜'93

——ソフトのラインナップの目玉というのは？

鎌田　年頭は「ダークウィザード」と「ファイナルファイトＣＤ」。３〜４月に「３×３ＥＹＥＳ」とMEGA-CDの大作をそろえます。

——先ほどＲＰＧの大作が５、６本というお話がありましたが、ランスト、ＳＦ、ＰＳⅣの続編、それ以外のソフトは？　キャラクターもののＲＰＧとかもあるのでしょうか？

鎌田　そうですね。あっといわせるようなものですので、お楽しみに。

——スーパーモナコＧＰなど、シリーズものの続編は、どうですか。

鎌田　「ゴールデンアックスⅢ」があります。そして、レースゲームでは､「バーチャレーシング」のROMカートリッジへの移植を考えています。完全移植は技術面ではかなり難しいと思いますが、それを克服するのが開発の役目だと思ってます。それからＲＯＭカートリッジの「ソニック３」も、皆さんが期待してると思いますので、セガとしても出さなくてはならないソフトだと思っていますよ。

大型体感きょう体ゲームの移植にも期待が！

ポリゴンを使用した画面は、まさに新世代のレースゲーム。写真は、業務用。

実車のF3に組み込んだ「バーチャレーシング」。きょう体もバーチャル。

最近、アーケードからの移植作が、めっきり少なくなったメガドライブだが、ここにきて超大型移植が決定！　あのポリゴンを駆使した「バーチャレーシング」がメガドラに移植されるのだ。「バーチャレーシング」は、セガの最新ボードＭＯＤＥＬ１を搭載し、１秒間に１６万ポリゴンを表示するリアルな画面は、すでにアーケードでおなじみのヒット作。メガドライブへの移植は技術的にかなり難しそうだが、はたしてどんな仕上がりになるか、期待して待ちたい。

'92メガドラ TOPICS 5
ニューマシンの噂を追跡！

先日、朝日新聞の記事のなかでセガ中山社長がこんなことを発言していた。「あと２年もすると32ビット時代となり、パソコンと融合する。そのときにこそ、任天堂さんに勝ちたい」。これを聞いてすぐに32ビットニューマシンか!?と考えるのは早い。これはいわゆる汎用パソコンが、８ビット、16、32となったように、ゲームの世界でも、求められることになるという意味の発言だろう。しかし、ハードメーカーならば、間違いなく次世代マシンを研究しているだろうし、中山社長の２年後発言も、かなり信ぴょう性があるかもしれない。

32ビットでは勝ちたい

家庭用ゲームも、ハイテク化が進み、中央演算処理装置は八ビットから容量が飛躍的に大きい十六ビットに移っている。これが数百万台普及すれば、通信端末としても有効となり、情報と音声や画像を一体化させたマルチメディア機器としての将来性が高まる。家電各社が参入を狙っているのも、そのためだ。あと二年もすると三十二ビット時代となり、パソコンと融合する。そのときにこそ、任天堂さんに勝ちたい。

セガ・エンタープライゼス
中山隼雄社長

朝日新聞の記事より。任天堂・山内社長も発言している。

あと､ささやかれているのが廉価版メガドライブの話。これは業界筋によれば、すでに開発は終了しているのではないかとの憶測がある。もしこれが事実なら、メガドラユーザーにとって非常に興味深いものがあろう。今後に注目だ。

'92メガドラ TOPICS 6
MEGA-CDカラオケついに発売

12月18日にメガドライブ&MEGA-CDをさらに活用できるハードオプション､「MEGA-CD KARAOKE」が発売される。７月に発売されたWONDERMEGAに搭載されていた各種カラオケモードが､ようやくMEGA-CDでも楽しめるようになるわけだ。

メガドライブのプレイワールドが広がる「MEGA-CD KARAOKE」。

デジタルエコーやキーコントロール、そしてミュージックＣＤをそのままカラオケに早変わりさせるヴォーカルキャンセラーなど、基本機能はWONDERMEGAと同じだ。しかし、それぞれ調節段階数が増えるなど、MEGA-CD KARAOKEならではのパワーアップがはかられている。CD-G対応カラオケソフトも、ビクター音産をはじめ、ソニー、コロンビア、テイチクより発売中だから安心。カラオケボックスに行かなくても最新の曲などが楽しめるから、ゲーム＆カラオケパーティーでも開いて、メガドラの魅力を友達に教えてあげよう。

'92～'93

ゲームギアはどうなる？

——ところで、ゲームギアの展開はどうでしょうか。

鎌田　ゲームギアというのはメガドライブと違って、1年間を通して見て、夏休みとか冬休みなどの前といった時期に非常に強い商品になってきています。セガとしても基本的には、メガドライブのような家庭用ゲームマシンではなく、ハンディタイプのマシンという位置づけで展開しています。ただ、ゲームギアは商品的にはそういう側面もありますが、年末に発売されるソニック制作の「シャイニング・フォース外伝」に関しては、テレビゲームマニアの人たちにも、十分楽しめるソフトに仕上がってると思います。来年以降、この「シャイニング・フォース外伝」をシリーズ化してゲームギアの定番ソフトとして何作か発表する予定になっています。

噂の真相に迫る!?

——ところで6つボタンパッドが発表となり、あるソフトの移植が噂になっているようですが、対応ソフトのラインナップはどうですか。

鎌田　当然、新しい周辺機器ができれば、ただその周辺機器だけを出してもしかたがないので、今回発表した〝ファイティングパッド6B〞に対応させたソフトを発売します。確かにいろいろな噂があることは、聞いていますが、いまのところ正式発表しているソフトは「リアルファイターズ(仮)」というMEGA-CDの格闘アクションです。いま流行りの格闘技ゲームなんですけれど、セガで開発してます。最近のゲームファンのテクニックは、素晴らしいと思います。他の人との差別化というか、仲間どうしでのテクニックの争いというウェイトが高くなってきているようです。ですからコンピュータとの対戦の他に、友だちどうしお互いに競いあう場合になると、ボタンがたくさんあって、いろいろな技が使え、いろいろな攻略方法があるほうがいい。うまくなれば、うまくなるほど楽しみが、感じられるというコンセプトですね。

——先日、朝日新聞で中山社長が32ビットマシンについて、触れている記事がありましたが、実際に研究開発をしているのですか。

鎌田　いわゆる汎用パソコンが、16ビットから、32ビットに移行したように、当然ゲームの世界でも32ビット化は、求められることだと思うんです。また、メーカーとしても32ビットで、いままで以上のソフトができるという見通しがついたら、よりよい商品を開発

革新的なランドストーカーを発売！

内藤寛氏が1年かけて練り上げたDDS520による立体表現と16メガ大容量が話題をよんだ。またカタめの難易度で、久々に歯ごたえを味わったユーザーも多かったようだ。

'92メガドラ　TOPICS 7

マウス、6つボタンパッド……新周辺機器が続々登場。その真意は!?

先月号のニュースで衝撃の発表があったセガ周辺機器各種。読者からの反響もかなりあって、とくに6つボタン関係の問い合わせはひっきりなし。とりあえずの対応ソフトは、「メガドラ・マウス(仮)」が「スイッチ」「笑ゥせえるすまん」「スーパー大戦略Ⅱ」「スーパーブランディッシュ」。そして「ファイティングパッド6B（仮）」は「リアルファイターズ」とリリースされている。このほかにも写真はないが「マルチ対戦アダプタ（仮）」も発売予定で、「Jリーグプロストライカー」「マルチ野球'93」が予定されている。

これまでにもいくつかの周辺機器は発売されたけど、セガ純正品はアーケード・パワーステックとメガモデムだけだ。それだけに今回の周辺機器ラッシュに、セガの並々ならぬ熱意を感じるわけだ。これからのゲーム作りとやり手側のコミュニケーションを考えるうえで、こういったマウスや6ボタンパッドは必要不可欠との判断だろう。しかし、「ベアナックル2」が、3つのボタンで15種類以上の技を出せるような現状で、6つのボタンを使いこなせるゲームといったら、あのゲームがどうしても頭に浮かんでしまう。これから、いかに6つボタンを有効に使えるゲームが出てくるか期待しよう。

移植希望ダントツトップの「ストリートファイターII'」。

していくためにも当然やらなくてはならない。ただ、時期は2年後ではなくて、まったく未定です。現状ではまだ、ずっと16ビットのメガドライブで勝負していくことには変わりません。

——それと、メガドライブとMEGA-CDの廉価版マシンの噂もあるようですが。実際に開発作業に入っているのですか。

鎌田　いちおう開発は進んでいます。メーカーとして当然、安く商品を提供するという姿勢はあります。

——今年、東京ムービー新社の買収やソニー、GEとの提携などがありましたが、現在どういう状況なんでしょうか、またそれらの来年の展開は？

鎌田　セガの1つの方針として、新しい技術をどんどん投入して、その技術を使った楽しい遊びを提案していくということがあります。当然、ユーザーのレベルが上がってきていますし、それに対応するには器は大きいほうが、間違いなくいろんなものが入りますからね。ソフトの力と、ハードの持術というのは並行して上がっていかなければいけない。今年のこうした積み重ねの現実的な効果が出てくるのは来年以降だと思いますが、こうした提携は、今後もどんどんやっていくつもりです。

——それでは最後に来年は、メガドライブにとってどんな1年になりそうでしょうか？ユーザーに向けて一言お願いします。

鎌田　アメリカ、ヨーロッパに負けない日本で市場を確立したいと思います。そして、セガの熱心なファンの人たちにも十分期待にこたえられるようなラインナップで臨みます。

（1992年11月セガにて収録）

'92-'93

目標1,520万台だ！

国内に比べ海外での普及台数伸びは驚異的。海外重視の姿勢もある程度しかたないことかも。今後SEGA-CDの動向も注目だ。

メガドライブ（GENESIS）

	92年3月	92年9月	92年3月見込み
日本	260	290(30)	320(60)
北米	300	500(200)	750(450)
ヨーロッパ	180	350(170)	450(270)
合計	740	1140(400)	1520(780)

MEGA-CD（SEGA-CD）

	92年3月	92年9月	92年3月見込み
日本	20	23(3)	28(8)
北米	—	—	22(22)
ヨーロッパ	—	—	10(10)
合計	20	23(3)	60(40)

（　）内は、その期間内の実績と見込み

祝、コナミ参入

第1弾は「T. M. N. T.」。次回作として、海外では「タイニー・トゥーン」と「サンセット・ライダーズ」も予定されている。が国内は、いまのところ未定である。

そして、ソニック2！

相棒テイルスとの協力プレイや2Pも可能。続編としてのツボをしっかり押さえた作りだ。

全世界で500万本の売り上げを予定しているセガの超戦略ソフト。1のスタッフがアメリカに渡って制作したことや、世界同時発売、また海外での2（TWO）とTUESDAYをかけた毎週火曜日ごとのキャンペーンなどで話題沸騰。国内もキャッシュバッククーポンキャンペーンやちらし代わりのビデオを制作するなど、販売促進活動も気合い十分。1をしのぐソニック旋風が吹き荒れそうだ！

'92メガドラ　TOPICS 8

あいかわらず絶好調な海外。年末にはSEGA-CDも発売！

海外市場では相変わらずジェネシスは好調らしい。昨年末、本体とソニックの同梱、そして値引きで任天堂と互角以上の戦いをしたセガ。春先にはスーパーNESも値下げに踏切り、セガ優位が危ぶまれたものの、さらなる値下げでシェアを確保したようだ。割合いでいえばアメリカは五分、ヨーロッパではかなりセガが16ビット市場で押している。実際、海外市場では、思った以上にサードパーティーの力が伸びてきているらしい。海外ではSEGA-CD（MEGA-CDの海外版）も発売され、CDソフト開発も順調に進んでいる。こういった海外発のゲームが、日本で発売されることも多くなるだろう。

今年の年末は、ソニック2もあるし、人気ゲーム4本を同梱した「FOUR IN ONE DISK」も期待できる。そういう意味で'93年も、海外市場はセガ中心に動くのではないだろうか。日本でも、来年はビッグタイトルがそろっているので、来年こそ「メガドライブユーザーでよかった〜」という年になってほしい。

SEGA-CD発売予定タイトル

WOLF CHILD	JVC	DUNGEON MASTER	JVC
FINAL FIGHT	SEGA	SHADOW OF THE BEAST	JVC
WONDER DOG	JVC	SUPER STAR WARS	JVC
FOUR IN ONE DISK	SEGA	JOE MONTANA NFL FOOTBALL	SEGA
BATMAN RETURNS	SEGA	PRINCE OF PERSIA	SEGA
NIGHT TRAP	SEGA	ULTIMA UNDERWORLD	SEGA
COBRA COMMAND	SEGA	KINGS QUEST5	SIERRA
RISE OF THE DRAGON	SEGA	LEISURE SUIT LARRY	SIERRA
SHERLOC HOLMES	SEGA	MIXED UP MOTHER GOOSE	SIERRA
SWITCH	SEGA	POLICE QUEST3	SIERRA
SOL FEACE	SEGA	SPACE QUEST4	SIERRA
SONIC THE HEDGEHOG2	SEGA	STELLAR7	SIERRA
SEWER SHARK	SONY IMAGESOFT	HOOK	SONY
TERMINATOR2	ACCLAIM	PIT FIGHTER2	TENGEN
WWF SUPER WRESTLEMANIA	ACCLAIM	RBI4	TENGEN
BLACK HOLE ASSAULT	BIGNET	OUT OF THIS WORLD	VIRGIN
THE THERD WORLD WAR	BIGNET	TERMINATOR	VIRGIN

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

ファイナルファイトCD
ピヨる前にやっぱやらねばっ！

セガ／2月26日発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 2人同時プレイあり

なかなか続報の入らなかった「ファイナルファイトCD」だけど、今回は2人同時プレイをはじめ新着画面満載だ。喜べ！

2人同時プレイも可能になって文句なしの超完璧移植中!!

燃えるぜ2人プレイ

まずは左のキャラ選択画面に注目。1P、2Pのカーソルが見える。2P同時プレイ、途中参加もバッチリ再現。

新ビジュアルも入った！

左は1面のボス、ダムド。そして上の画面は3面のイベント、アンドレファミリーとの金網デスマッチシーン。2人プレイで攻撃しまくれるのが感動的だぜ。ちなみに右上の写真はMEGA-CDオリジナルのオープニングだ。

発売がちょっと延びてファンをヤキモキさせている「ファイナルファイトCD」だが、ほ〜れこのとおり制作は順調（？）に進んでいるぞ。家庭用ゲーム機で初めて再現される2人同時プレイはおろか、上のようにアーケード版にもなかったMEGA-CDならではの新オープニングビジュアルも入ってくるのだ。

もちろん、SFC版では省略されていた数々の演出も、ちゃ〜んとアーケード版に忠実に移植している最中だ。4面のエレベータ面や、3ステージのつながりでアンドレに仲間が連れさらされるシーンなど、どこをとっても移植度は完璧だ！　ちなみに現在はアイテム配置やゲージ部の調整段階とのこと。ユーザー諸君、ピヨる前にこいつはやらねばならんぞ！

カットされたシーンも見事に再現!!

ゲームアーツ／12月18日発売予定／7,800円／TAB／CD-ROM

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘／東京マージャンランド編

今回はデート麻雀特集だよ〜ん

ドラ夫や豊臣くんたちが、キミにかわってギャル雀士と東京マージャンランドでデート。応援してあげなきゃねっ／

デートDE麻雀♡IN東京マージャンランドだぞ、と

あの持杉ドラ夫が東京マージャンランドに帰ってきた……というわけで、先月までは、主にストーリー麻雀を紹介してきた。そこで今月は、いよいよ待望の（？）デート麻雀モードを解説しちゃうぞ。

好みの女のコと、東京マージャンランドでデートする、ただそれだけだけれど、女心は奥が深い／　ギャルのハートをつかむためには、マージャンの腕はもちろん、がまん強さや、やさしさも必要なのだ。

どんなデートになるのかな？　けっこうワクワクしてしまう。

人生には選択を迫られることが多いのだぁっ／

このモードでは、とかく「人生の選択」というものを迫られることが多い。まず、最初に決めなくてはならないのは、ゲーム中キミの分身となって、ギャルをエスコートするキャラクターを誰にするかだ。

もちろん、プレイヤーの好みが最優先だけれど、とりあえずいいエンディングが見たいなら「引き」の強いキャラクターをおススメする。また、恋愛経験は豊富だけれど麻雀の腕は若葉マーク、という麻雀初心者さんも、迷わず「引き」の強いキャラクターを選んだほうが無難だぞ。持杉ドラ夫や、引若丸なんかがいいんじゃないかな？

どんなキャラクターを選んでも、やたらとリーチするのは考えものだ。リーチ一発ギャル直撃、なんてシャレにならないからね。できるだけダマテンで、ツモ和がりか、エスコートしているギャル以外のキャラクターからのロン和がりを目指すようにしよう。

自分が勝つことも大事だけれど女のコを「楽しませる」ことが、最大の目標だからね。

持杉ドラ夫は、比較的使いやすいマイキャラだ。選択するとキャラクターのグラフィックが変わるのだ。

まずは マイキャラを決定

デート麻雀 マイキャラクター表

持杉ドラ夫
運A　技A　ランクA　血液型AB
このゲームの主人公。総合的に強いため、初心者におススメ。

引若丸
運A　技C　ランクB　血液型B
とにかく、自分のツモさえ良ければ勝てると信じている。初心者向け。

マッコウ
運C　技D　ランクD　血液型鯨B
真っ向から麻雀する姿勢はいいが、あまりツキがない。

織田信太郎
運A　技C　ランクB　血液型A
カッパギ軍団の一員。実は、明菜ちゃんのことが好きである。

徳川康兵衛
運A　技D　ランクB　血液型O
カッパギ軍団の中でも、一番ヒンシュク麻雀が得意である。強欲。

明智光一
運C　技A　ランクB　血液型AB
カッパギ軍団きっての理論派雀士。ツキはイマイチ。

ババプロ
運B　技B　ランクB　血液型A
チンイツが大好き。すぐに手のうちを見せてしまうのが難点か。

謎のじいさん
運D　技B　ランクC　血液型AB
経験が豊富なため、テクニックはあるが、ツキがちょっと……。

豊臣秀幸
運E　技A　ランクB　血液型A
生まれついてのツカンコ。このツキのなさは誰にも止められない／

そして恋のストーリーが

マイキャラを決定すると、キミの家に1通の郵便が届く。中には、なんと東京マージャンランドのペアチケットが入っていた／　男どうしで行くのもなんだし、気になる女のコを誘ってみよう……こんなシチュエーションで恋が始まるのだ。

やったね

あれれ？　郵便が届いているぞ。

はじまっていくのだ

誰を誘おうか……？ それは好みと腕しだいだぞ

次に選ばなくてはならないのは、もちろんデートのお相手だ。実力派雀士のミエちゃんから、タコとしか言いようのないCHON²まで、かわいいギャルがよりどりみどり、なのだ。中には中島ハコみたいな、ちょっと遠慮したいようなコもいるけどね。

デートに誘う女のコを決めたら、どんなふうに声をかけるのかも自分で決めなくてはならない。こういうドキドキ感覚こそ、恋愛の醍醐味かな。恋愛は厳しいものなのだ!?

ギャルの雀力は、ありすぎても、なさすぎても悩みのタネになってしまうはず。とりあえずは、「引き」「ランク」ともにBぐらいのコがいいんじゃないかな？　ギャルが自力で全然和がれないのも困ってしまうし、プレイヤーが和がれないほどの雀力や強運の持ち主、というのも問題だからね。また、各キャラクターごとの「必殺技」もチェックしておきたいところ。誘うことのできるギャルの一覧表を載せておいたので参考にしてほしい。

優柔不断は禁物!!

不思議の引きのアリス
運：C　血液型：B型　星座：水瓶座
ロマンチストの彼女。アトラクションは厳選した方がよい。

どのようにして声をかけますか？
友達っぽく
恋人に話すように
初めて声をかける

律見江ミエ
運A　技B　ランクB　血液型B
必殺技　ちゃい
現代っ子を、そのまま絵に描いたような性格。必殺技の「ちゃい」は、絶対に認めてあげよう。

若葉
運B　技E　ランクD　血液型AB
必殺技　リーチでドキドキ
元気で明るい女子高生で、テナリンズのメンバー。ビギナーズラックだけで勝っている傾向がある。

早乙女のお嬢さま
運A　技C　ランクC　血液型A
必殺技　お嬢打ち
恵まれたツキは、天性のもの。しつけがいいため、鳴くたびに、やさしく牌を手渡してくれる。

クララ
運C　技D　ランクC　血液型A
必殺技　ハイジの応援
自力でツモアガリする勇気がないため、いつも鳴いてばかり。メンゼンで和がれるよう、守ってあげよう。

キムチ
運C　技E　ランクD　血液型O
必殺技　ぶっしゅん！
こすっからく、セコい和がりが得意だが、とってもカワイイ？　やはり、美少女結社テナリンズの一員だ。

律見江奈似 迷彩レディー
運B　技B　ランクB　血液型B
必殺技　トマト、しんぶんし
ミエちゃんの実の姉。対象形の迷彩を作ることにすべてをかけているため、アガリは大きくない。

カリフォルニアレディー
運C　技B　ランクC　血液型B
必殺技　妙に明るいリーチ
心理学の勉強のため、来日したが、麻雀にハマってしまっている。テンパイ即リーチ、というパターンが多い。

小雪
運D　技D　ランクD　血液型A
必殺技　忍耐
じっとガマン、耐える麻雀が得意。テナリンズのメンバーのなかでは、一番手堅い手で打ってくるぞ。

中島ハコ
運D　技C　ランクD　血液型A
必殺技　暗いチャンタ
両親が麻雀で作った借金を、これまた麻雀で返そうとしているクラ〜い雀士。チャンタなど、端によった役が得意。

パワフルばあさん
運E　技D　ランクE　血液型O
必殺技　いじきたないアガリ
打ち筋に特徴はないが、対戦中にイヤミったらしいことを平気でする。無視するのが得策。

早見明菜
運特A　技E　ランクA　血液型O
必殺技　でばさえ！
点数の計算も、役も知らないが、とにかくツキがある。マンガン以上で和がることが多く、大物手を狙ってくる。

雀荘バンパイア
運？　技？　ランク？　血液型？
必殺技　ツキを吸い取る
リーチしたメンツから、ツキを吸い取ってしまう吸ツキ女。ダマテンに勝負をかけよう。

不思議の引きのアリス
運C　技A　ランクB　血液型B
必殺技　不思議な引き
2年前、突然消えた幻のギャル雀士。ドラ狙いが多く、ダイナミックな手をガンガン進めてくるぞ。

クリスチーネ・M
運C　技C　ランクC　血液型A
必殺技　満貫の快感
いつもは普通の女子校生だが、麻雀中毒になってしまった。牌を握っていないと、禁断症状が出てしまう。

おしおきママ
運B　技D　ランクC　血液型AB
必殺技　おしおきざます！
昼間から麻雀をしているような若者を「おしおき」する主婦雀士。気合い負けしないように注意しよう。

オクトパシーふみ
運B　技D　ランクC　血液型B
必殺技　とりあえず鳴く
タコ友の会会員ナンバー001で、片チンに次ぐタコ軍団のリーダー。とっぴな打ち筋に走ることが多い。

CHON² チョンチョン
運D　技E　ランクE　血液型A
必殺技　みんな最高！
日本雀プロオーディションで2千人の中から選ばれた雀士だが、ツキもテクニックもない。はっきり言ってヘタ。

アン王女
運B　技D　ランクD　血液型O
必殺技　わがままな引き手
ウワヅモ共和国の王女様。来日の際に、下北沢で麻雀を体験した。今回は、お忍びでマージャンランドに来たらしい。

キャラどうしの相性も

重要

キャラクター間にも「相性」がある。相性の悪いキャラどうしで、いいエンディングを見るのは、なかなか難しいぞ。

ドラ夫とアリスちゃんの相性はイマイチみたいだね。

人気アトラクションでギャルを攻略だ♡

人気の高いアトラクションは、ギャル攻略にはハズせないポイントの1つ。ただ、人気アトラクションには、強い敵が潜んでいるから、力いっぱい負けてしまう可能性も高いんだ。ギャルに嫌われないためにも、重要なアトラクションをいくつか紹介しておこう。苦手なキャラが潜んでいるアトラクションは、避けてしまうのもテクニックだ。

マージャン城ミステリーツアー

東京マージャンランドの中央にそびえ立つマージャン城。そこでは、3匹のドラゴンが、莫大な財産を守っているという……。その財産を手に入れることができるかどうかは、ゲストの腕にかかっているぞ。もちろん、プレイヤーたちもドラゴン退治に参加できるのだ。

ここに潜んでいるキャラクターは、大きなアガリを狙ってくるのが特徴だ。

美しい城の中に、こ〜んなタコ部屋があったとは！

ビッグタコマウンテン

大きなタコの形の外観……そう、ここはタコ友の会がスポンサーのスリリングなアトラクション。タコヅモやタコ待ちに注意すれば、そう攻略は難しくないはずだぞ。

おーっと！

魅惑のギャルルーム

かわいいギャルがいっぱい！ 男としてはウレシイけど、デートのロケーションとしてはイマイチかな？ 「ギャル」の名に惑わされてはいけない。ここでプレイヤーたちが相手にするのは、律見江ミエ、早見明菜そして迷彩レディーのうちランダムで2人だからだ。

3人とも、レベルか運のどちらかがAクラスの実力の持ち主だ。できることなら、避けてしまったほうがいいかも。

この3人組は、とにかく強いのだ。

おこっちゃったら……

ギャルが不満そうな表情を見せたら、迷わずミス・チョイスに電話してみよう。

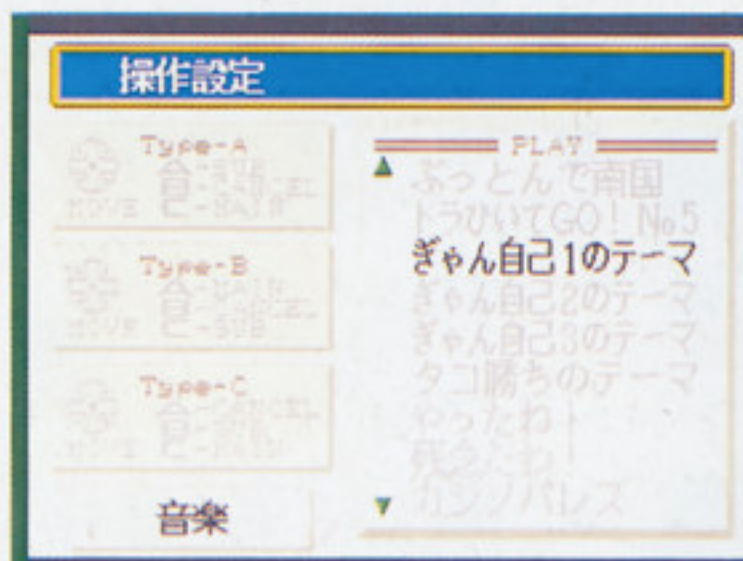
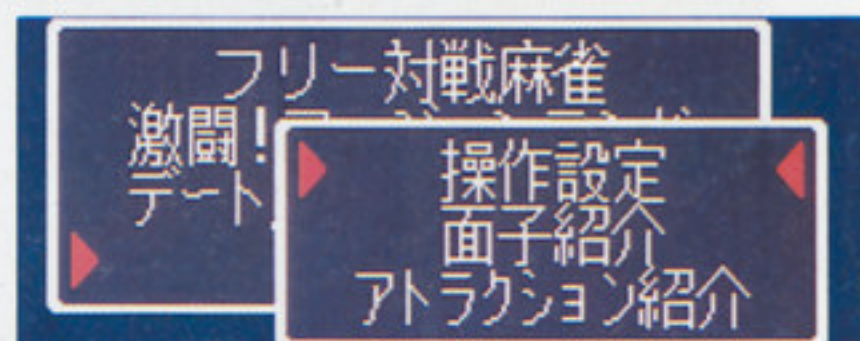
マスターが、どんな打ち筋をすればいいのか教えてくれるぞ。

ミスチョイスへどうぞ

オプション機能でGO！GO！

オプション機能をうまく使いこなすことができれば、ストーリー麻雀モードもデート麻雀モードも、グッとラクに攻略できるハズ。「アトラクション紹介」を見ておけば、だいたいどんなキャラクターが登場してくるのか想像がつくし、「キャラクター紹介」でそのキャラクターのランクや打ち筋、必殺技をチェックしておけば、どんなハプニングにも、うまく対処できるんじゃないかな？ ちょっとズルいかもしれないけれど、せっかく用意された機能は、うまく使ってあげなきゃね。

もちろんプレイ中にBGMを変えることもできるけれど、サウンドテストでMEGA-CDならではのクリアなサウンドをじっくり聞くのもいいんじゃないかな？

自分が遊びやすい操作方法に「設定」しておくのも忘れちゃダメだぞ。

サウンドテストは基本だよね。

ちょっとズルイ

アトラクション紹介などの、地味な機能も使い込んでいこう。後悔先に立たず、っていうでしょ？

ダークウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

ひさびさだね、ヴェロネーゼ君！

セガ／1月発売予定／6,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

セガの年末超大作となるはずの「ダークウィザード」が、より期待にそえるゲームにするため、ちょい延期。しばし辛抱を！

邪神アーリマンの復活はすぐそこに迫っている!!

さて、久々登場の大河ファンタジーRPG「ダークウィザード」は、残念ながら発売が年を越してしまった。発売直前の特選情報を待っていた人には悪いが、なかなかシステムがわかりにくいということもあるので、今月は基本的な部分の復習をすることにしよう。

さて、このゲームには4人の主人公が存在し、それぞれもっている戦力や時代背景が違うんだ。ヴェロネーゼを倒すという目的は共通だが、どのキャラクターで始めるかによって、かなり難易度や展開が変わってくる。まして、戦闘はシミュレーションバトルなので、戦略・戦術も大切となってくるのだ。ストーリーに関してはまだ詳しく触れないが、ハラハラドキドキは保証する。期待してソンはないぞ。

主人公は名前変更ができるぞ。こんな名前でもへっちゃらさ。

打倒ヴェロネーゼに立ち上がる4人

王子 ウェンリーク9世

王子　ウェンリーク9世　年令 18才　ペシャワール国の正統なる後継者

【魔法戦士　属性／善】
●聖王と呼ばれた8世没後、跡を継ぎ聖王軍を率いる。父と妻の命を魔王軍に奪われた。

聖騎士シオン

聖騎士　シオン　年令 22　聖王軍最強を誇る女性騎士

【戦士　属性／善】
●ウェンリーク8世が最も信頼した騎士団長。8世の遺言により聖王の称号を譲り受ける。

闇傀儡師アモン

闇傀儡師　アモン　年令 ??才　王国の支配を企むヴァンパイア

【魔導士　属性／悪】
●世界征服を目指し、ヴェロネーゼを狙う。手始めに聖王を暗殺して聖王になりすます。

妖術師イメルダ

妖術師　イメルダ　年令 23才　妹の復讐を誓う女魔導士

【僧侶　属性／悪】
●ヴェロネーゼの策略にかかり、聖王を暗殺。真の妹の仇を討つため、自ら聖王を名乗る。

ターン制のシミュレーションバトル！

敵が制圧している城や町を目指し、侵攻ルートを考えつつ、まずは移動。敵も果敢に攻めてくるので守備隊も残すことも必要だ。

さすが聖王 魔法がどっちゃり

先制攻撃したいが…

いつの間に増えたの!?

敵のターン時には、気をつけていないと召喚でモンスターが増えていることも。

探索、派遣も積極的に

NO	モンスターネーム	じょうたい	HP/MAX	CL/LU
1	マイ	げんき	180/180	36/1
2	クレリック	げんき	48/48	36/1
3	ホビット	[illegible]	59/59	36/1
4	パラディン	[illegible]	45/45	37/1
5	ドルイド	げんき	42/42	37/1
6	マレフィカス	げんき	48/48	37/1
7	レンジャー	げんき	46/46	36/1
8	クレリック	げんき	45/45	36/1

守備隊を派遣します。
よろしいですか？

侵攻ルートを確認

バトルの動きはペル○ャ調

戦闘画面では、キャラクターの動きが非常になめらかなんだ。人間じゃなくたって、もちろんちゃ～んと動くぞ。キャラクターのレベルアップや魔法も楽しみだね。

こ、この動きは中東宮殿アクションゲームのようじゃないの！

クネクネって近づいて……

ニンジャウォーリアーズ

MEGA-CDの代表作になりうる完成度！

タイトー／3月12日発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

かつて3画面きょう体で和風サウンドを奏でていた、「ニンジャ」がいよいよ登場！　これからのタイトーはひと味違うぜ。

2人同時プレイはもちろん戦車も再現!!
見たか、これこそタイトーの底力だ!!

全国のタイトーファンのみなさま、たいへんお待たせいたしました！　そうです、ここに掲載した写真は、すべてMEGA-CD版「ニンジャウォーリアーズ」の写真なのだっ！

これは以前にもお伝えしたとおり、アーケード版に忠実な移植となっていて、ＰＣエンジン版では実現できなかった２人同時プレイや、戦車の登場シーンなどもあまさず再現されているぞ。もちろん、ゲームシステムや敵キャラのアレンジなどもいっさいなし。まさしく「ニンジャウォーリアーズ」ファンのために作られているのだ。

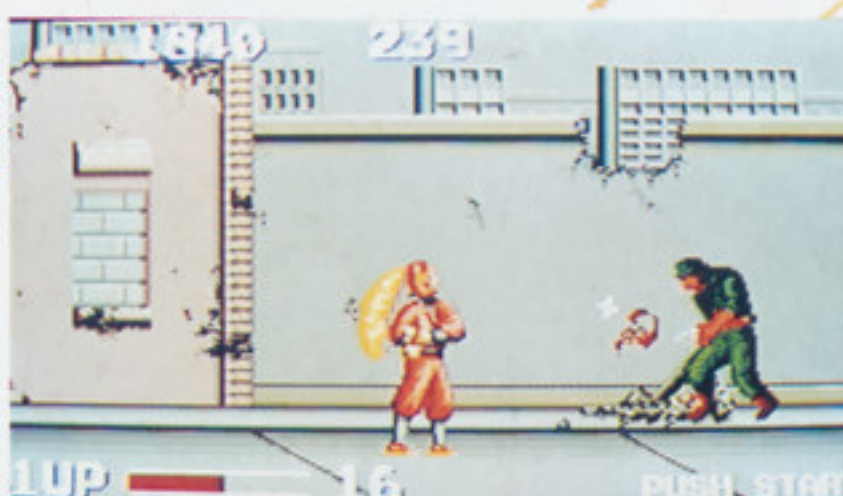
しかも、あのアメリカナイズドされた和風ＢＧＭも完全に再現されているばかりか、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」による、新たなアレンジバージョン(サウンドＣＤとは異なるアレンジ)も収録されるという、おいしさ。プレイするときは、その２種類から選択できるというわけだ。今回は写真しか入手できなかったので、気になるプレイ感覚についてはなんともいえないが、グラフィックの完成度から推測してもかなり期待できると思う。ちなみに、画面サイズはＰＣエンジン版と同様に、上下を少しカットした疑似(？)シネスコ画面を採用しているぞ。

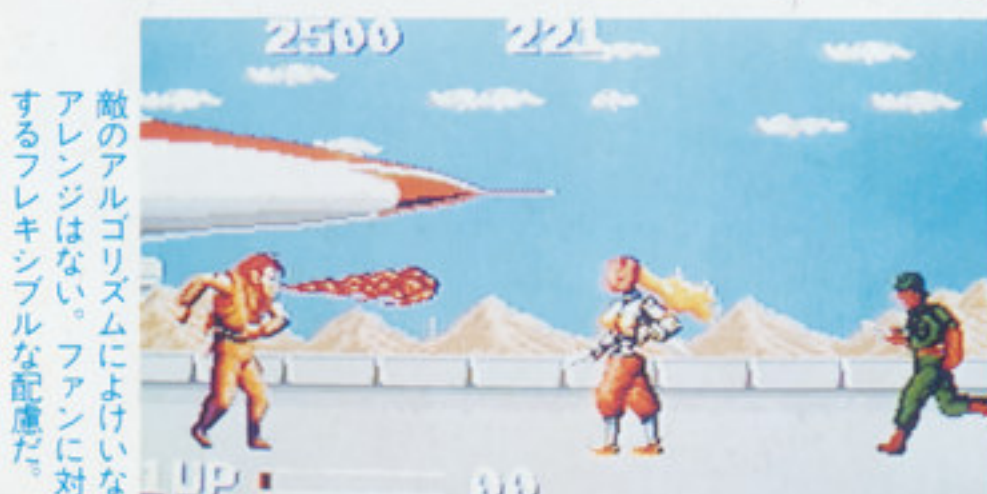
ところで、内容はまだ不明だが、オリジナルの特別モードも加わるそうだ。なんでもタイトーの話によると「ニンジャ～」ファンが泣いて喜ぶ(ちょっと大げさ)という、とっても粋なモードらしいぞ。次回はおそらく紹介できると思うので、期待していてほしい。もしかしたら、あの「ナイトストライカー」の情報もいっしょに掲載できるかも？

画面をおおいつくす戦車の迫力を見よ！

アーケード版で大迫力だった戦車も再現！　画面をおおいつくすほどの大きさがすごい。

背景のグラフィックが、こんなにも忠実に描きこまれている。懐かしいなあ。

攻撃がヒットしたときの血しぶきもちゃんと出る。細かい部分も忘れていないのだ。

2人同時プレイができるってのも最高にうれしい。協力する意義のあるゲームだしね。

アーケード版の名場面を、シネスコ画面の採用によって実現。敵アーミーたちの音声も当然のごとく収録！

敵のアルゴリズムによけいなアレンジはない。ファンに対するフレキシブルな配慮だ。

くノ一と忍者は攻撃を受けると表皮がはがれて本体が露出する。この演出がたまらない。

ただのカモだったムササビもやっぱり登場する。こいつを倒して手裏剣を補給するのだ。

1面のボスは長い剣を振りまわすくノ一。不利になると煙幕で逃げるぞ。

鳴き声が印象的だった忍犬。走ってくるだけなので、単なる斬られ役だったりする。

NIGHT TRAP

これがセガの隠し玉の1つだ！

セガ／参考出展(発売検討中)／IAM／CD-ROM

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

いまはやりのデジタルコミックのさらに上をいく、ショッキングな映像がいきなり登場！　これが海外出身の隠し玉だ。

画面写真のインパクトからして、すごいソフトだということがヒシヒシと伝わってくるこのソフトは、SEGA-CD(海外でのMEGA-CDの名称)で発売される、実写動画バリバリのすごい作品なのだ。内容は、ある家を監視して、侵入者をあらかじめ仕掛けてあるワナ(TRAP)で捕まえるという、ADV＋PUZといった感じのものだが、すべての場面が撮り込み画像(もちろん動画)で表示されるのが特徴。

海外作品ということで、FM-TOWNSなどで発売されている「シャーロックホームズ」のようなもの？　と思う人もいるだろうが、はやまってはいけない。このソフトは単に一本道の映像が流れていくものではなく、家の内部8カ所（バスルームや廊下など）から、見たいところをいつでも選択できるのだ。

また、プレイ中は時間の流れが設定されていて、なにも操作しなくても物語はリアルタイムに進行していく。さて、ここでお立ち会い。このソフトのすごいところは、登場人物たちが違う場所で同時に行動していることである。たとえば、庭で住人たちが会話しているのと平行して、あやしい黒づくめの男が家に侵入しているといったぐあいにだ。

早い話が、カメラワークがプレイする人の数だけ存在するということだね。たぶん、これが発売されたら、女の子たちの談笑に見とれていて、その裏で行動している侵入者を見逃してしまうユーザーが続出するんじゃないかな？　なにはともあれ、セガのMEGA-CD戦略における隠し玉(発表されたから目玉の1つかな）といえるソフトだろう。誌面では伝わりにくいと思うけど、とにかくすごいぞ！

⬅始まる前に、操作方法などをデモで教えてくれる。もちろん取り込み画像の動画でだ。

➡ボタンの役割も懇切ていねいに教習。いやはや、ここまでくるとホントに恐れ入ります。

⬇見ることができる8つの場面は、このような間取りになっている。

⬆映画のような横長の画面で物語が進行していく。

家の中へ忍びこんだあやしい男たち。何者だろうか？

WONDERMEGA PRESS

WONDER MIDI

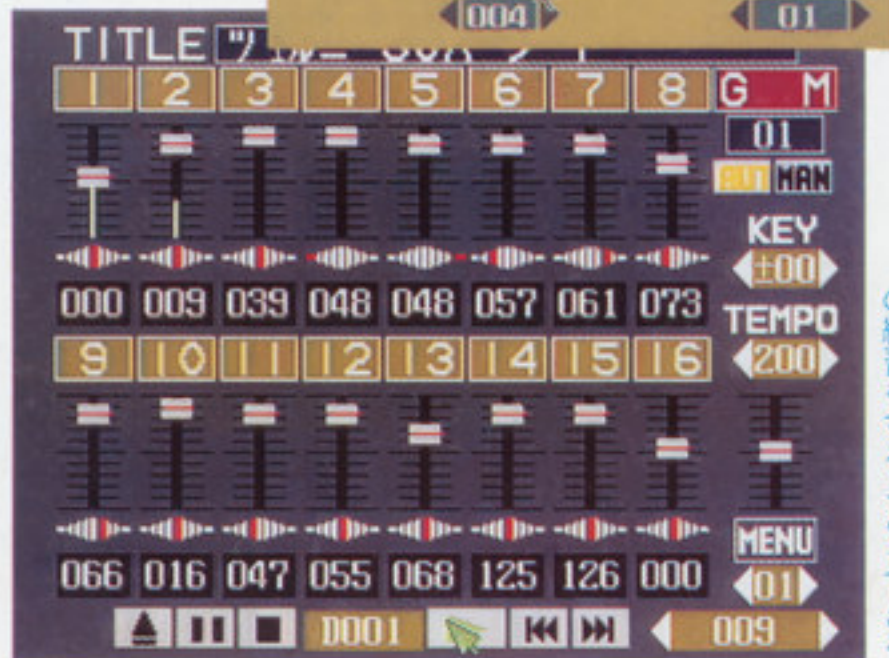
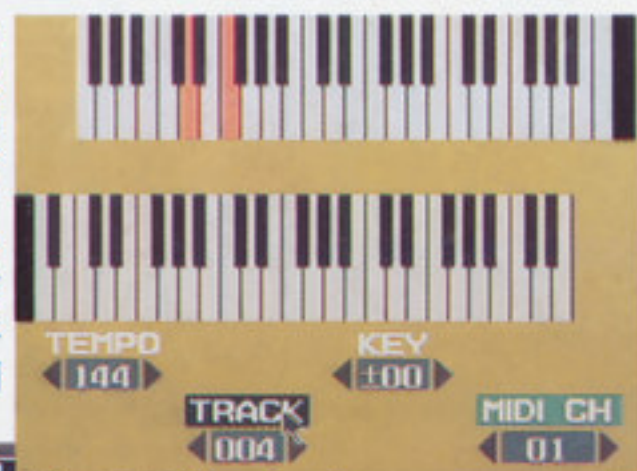
WONDERMEGA専用
MIDIデコーダー・
カートリッジ

日本ビクター／発売中／9,900円

♬ゲームマシンが楽器を自動演奏させてしまうのだ

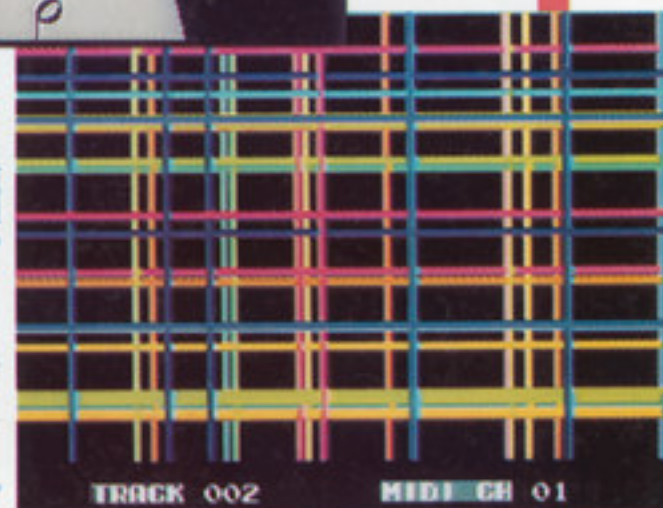
WONDERMEGAのMIDI機能を活用する専用カートリッジがついに発売になった。このカートリッジは、リットーミュージックからリリースされているMiDiworldという音楽データCD-ROMの情報を受け取って、楽器に転送してくれるもの。

早い話が、楽器が弾けない人でも、MIDI対応のキーボードやリズムマシンなら、気軽に自動演奏を楽しめるのだ。ミキサーモードで、自分の好みの音色やテンポに加工して聴くこともできるし、セッションモードを使えば、初心者でもすぐ演奏に参加ができるように助けてくれるぞ。もちろん、上達するためのサポートや、上級者でも活用できる機能も豊富だ。

セッションモードでは、画面に鍵盤が表示されて、どこを叩くか教えてくれる。メトロノームもあるよ。

データCDを入れるとメインメニューが。演奏を楽しむときはSETTINGに。

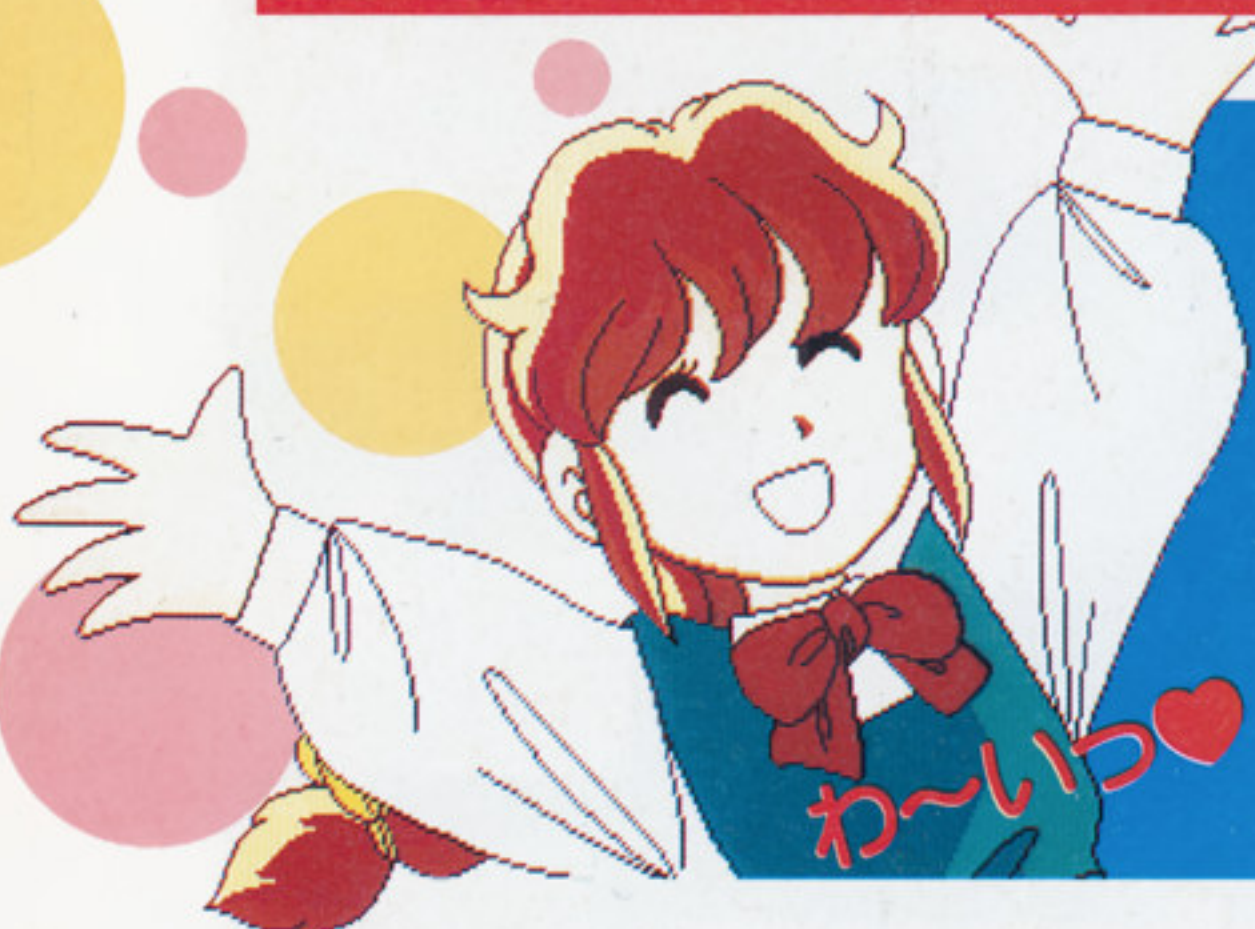
5種類のイメージラフィックを持つBGVモード。演奏データによってパターンは無限に変わる。

データを自在に加工するミキサーモード。1パートだけ音を消して、セッションの練習をすることもできる。

ゆみみみっくす
吉沢弓美15歳に何が起こったのか♥

ゲームアーツ／12月25日発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

祝、「ゆみみみっくす」発売日決定！ 今回は、ちょっと別の角度からゆみみワールドの核心に迫っていくつもりだぞ。

わ〜いっ♥

★INTRODUCTION★

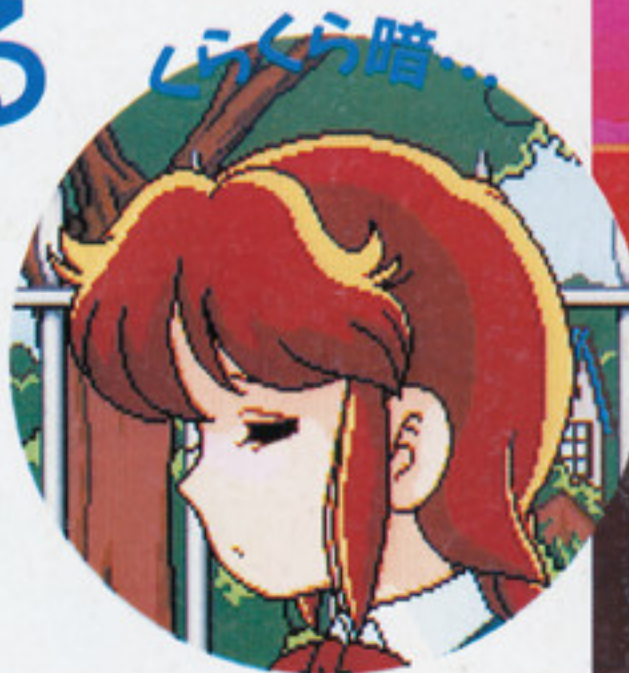
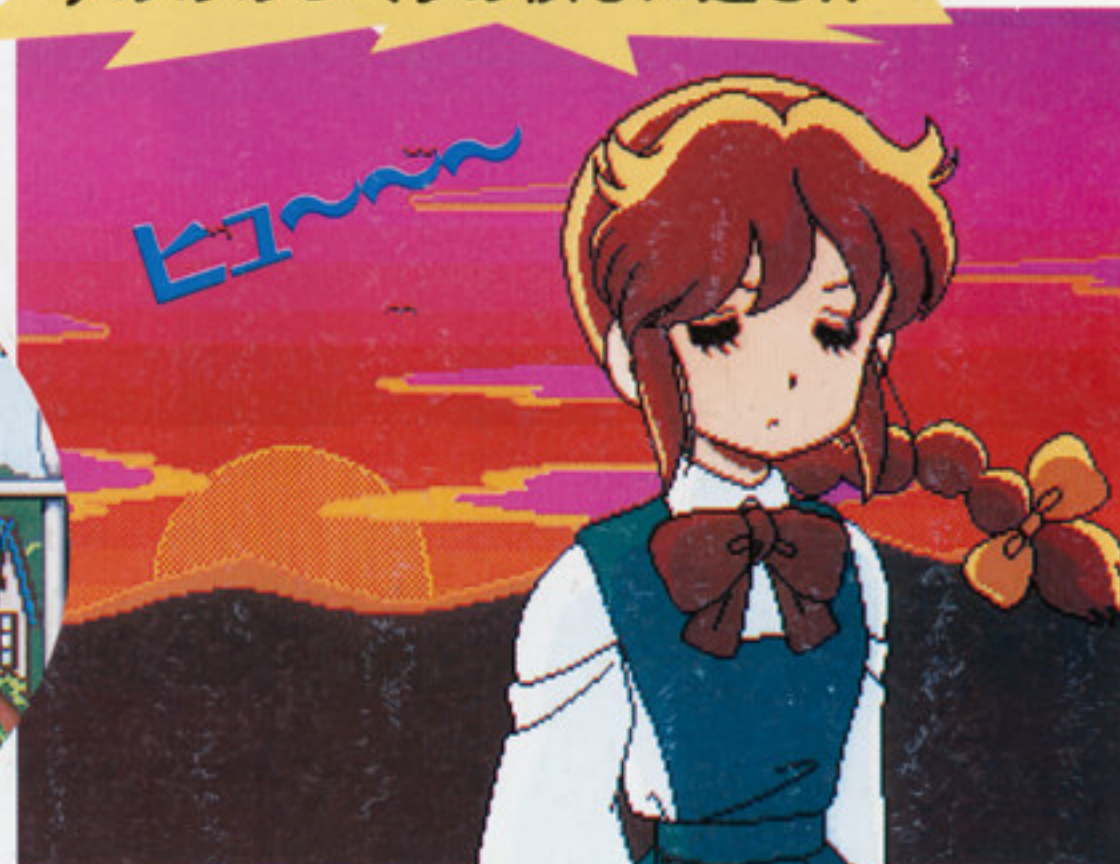
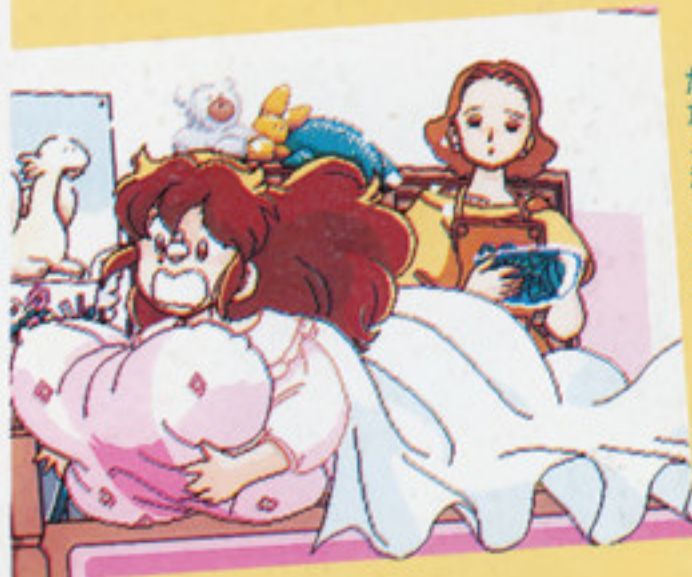
今月も、やってきました「ゆみみみっくす」のコーナー。待ちに待った「ゆみみみっくす」も、この原稿を書いている時点で完成直前。しかも、発売日が12月25日に決定しました。なんとクリスマスの日に、やっとこさ「ゆみみみっくす」をプレイできるなんて！ ゆみみファンならびに竹本泉ファン、さらにいえば、いままでのアドベンチャーにあきたらず、まったく新しいタイプのマルチメディア作品を待ち望んでいた者にとって、狂喜乱舞、欣喜雀躍まさしく至福のことでしょう(これホント)。てなわけで、さっそくゲーム紹介に入りたいと思います。

ゆみみみっくすの核心に迫る!?

MEGA-CD PRESS総力特集
ゆみみに降りかかる災難!?5+∞の謎

くらくら暗…

ヒュ〜〜〜

先月お伝えしたとおり、ゆみみは、ボーっとしているうちにトンでもないことに巻き込まれてしまう体質みたいだ。それならば、ゆみみに降りかかる数々の災難を分析（別にイジメているわけではない）していけば、これまで謎につつまれていた〝ゆみみワールド〟が解明できるカモ!?

災難!?その1 寝起きが悪かった

鼻を打ちつつもいったん起きたが、また寝てしまって、過激なママにたたき起こされてしまう。

そもそも「ゆみみみっくす」の物語は、ゆみみが朝、起きるところから始まる。いまにして思えば起きたとたんにベッドから転げ落ち、鼻を打ってしまったことも、これからのゆみみの運命を象徴するような不運なできごとかもしれない(笑)。

災難!?その2 プレイヤーに行動が左右されやすい

ゆみみは、ボーっとしているのでプレイヤーが指示しなければゲームは進まない（ＡＤＶだから当り前か）。しかも選択場面は40カ所以上だからざっと計算しても$3^{40}=1.2\times10^{19}$の展開！ この世に同じストーリー（災難）は存在しない。

選択画面には2択、3択、4択ある。3^{40}とは全部3択として計算した場合の結果だ。

災難!?その3 繰り返しドジを見られてしまう

「ゆみみみっくす」は、ゲーム中やエンディングの後で、途中経過をセーブしてくれて、〝リプレイモード〟で見ることができる。そう、この世に2つとない展開を繰り返し見ることができるわけだ。どうだプレイヤー諸君、嬉しかろう。でも、ゆみみにとっては繰り返しドジを見られてしまう。災難だよな。

ゲームスタート時の選択画面。リプレイを選べば、いままでの経過を見ることができるぞ。

災難!?その4
抱きつかれやすい

ゆみみは、なぜか抱きつかれやすい。誰にでも、すぐ抱きつく部長に抱きつかれるのは仕方がないにしても（渾身の力を込めた、ゆみみの反撃はけっこう強烈／）、中等部のりえにまで、抱きつかれ、あまつさえ頬ずりまでされてしまう。うー災難／　でも、このりえの不可解な抱きつき＆頬ずり事件はストーリーの重要な部分にからんでくるわけなんだけど…。

危ない雰囲気が漂う問題のシーン。謎が謎をよぶわけだ。

超越した性格の部長は誰にでもすぐ抱きつく。けっこうオヤジなやつ？

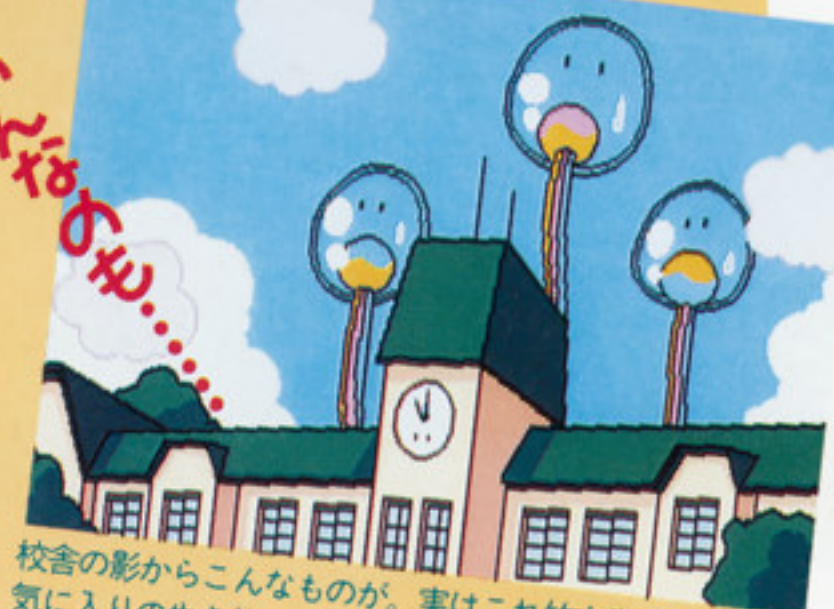
バキッ★

災難!?その5
へんなものを見てしまう

寝起きが悪かったばかりに、あせって学校に向かうゆみみ。その途中へんなものを見てしまった。その日の休み時間に桜子や真一を相手にユーレイを見たと必死に説明するゆみみだったんだけど、超リアリストの桜子にそんなバカなと、けちょんけちょんにイタぶられてしまう。ところが意外にも、ゆみみの話に興味もったのは、なんにでも首を突っこみたがる、あの問題児の部長だった。以前から体育館にユーレイが出るという噂を聞いていた彼は、今夜、体育館に調査に行くことを一方的に宣言。強引な部長のため、またまた災難が降りかかるハメに。その後ゆみみの学校はヘンテコ生物総出演状況に陥る。いったい、どうなってしまうかは、I don't knowだ／

こんなのも……

ついに白昼堂々と、へんな生き物が登場。この場合、廊下を走ってもしかたないと思うぞ、悲惨！

あんなのも……

校舎の影からこんなものが。実はこれ竹本先生お気に入りの生き物。ぷるぷる震えて動くらしい。

もう、わけわからん！

この状態をなんといって表現したら、いいのでありましょうか？　とりあえず説明不能ということで……。

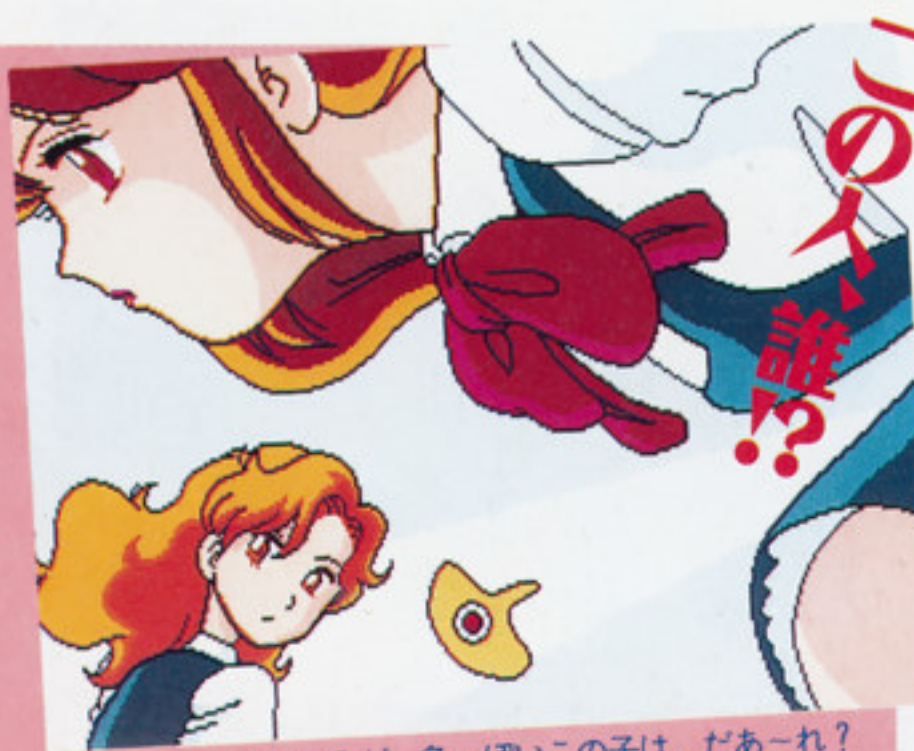
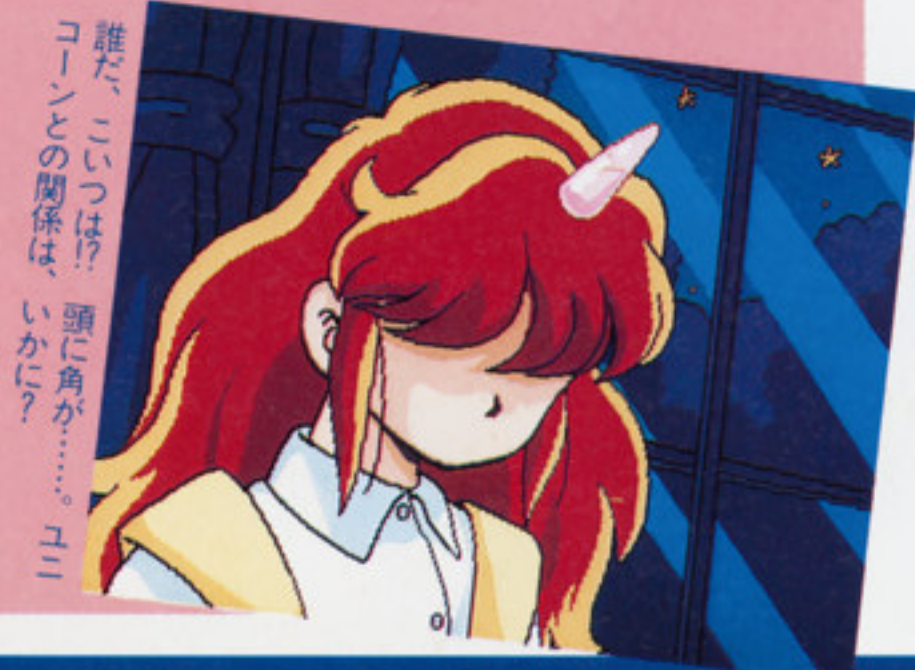
そもそも発端は!?

登校中のゆみみの前に現れた不思議な物体。これを見たのが運のつき。後々のパニックの発端となる。

災難!? その5＋∞
そして……

とにかく「ゆみみみっくす」は、ただの美少女学園ものとは、ひと味違ったノリの作品。もちろん、その後も話はどんどんトンでもない方向へ進んで行く。それにともない、ゆみみに降りかかる災難は、加速度的に増えるハズ。それでも、ゆみみは、あいかわらずボーっとしてるし、その明るさと元気さは、まさに現役の女子高生そのものなわけだ。そんなゆみみをしっかり応援しておくれ／　といったところで謎が謎を呼ぶ「ゆみみみっくす」、今回はオシマイ。

オープニングに出てくるユニコーン。なにやら今後の展開を暗示する意味深な場面なのだが……。

このイ、誰!?

くちびるが、色っぽいこの子は、だあ～れ？桜子の表情も、ちょっと気になるな。

誰だ、こいつは!? 頭に角が……。ユニコーンとの関係は、いかに？

オマケ 熱烈投稿写真塾

ウソ！

気がついたらこんな画面を作ってしまったので送ります（GA）。㊞ひぇ～、バ、バスクリンが……。

ロードブラスターFX
思わず頭がフラつくスピード感

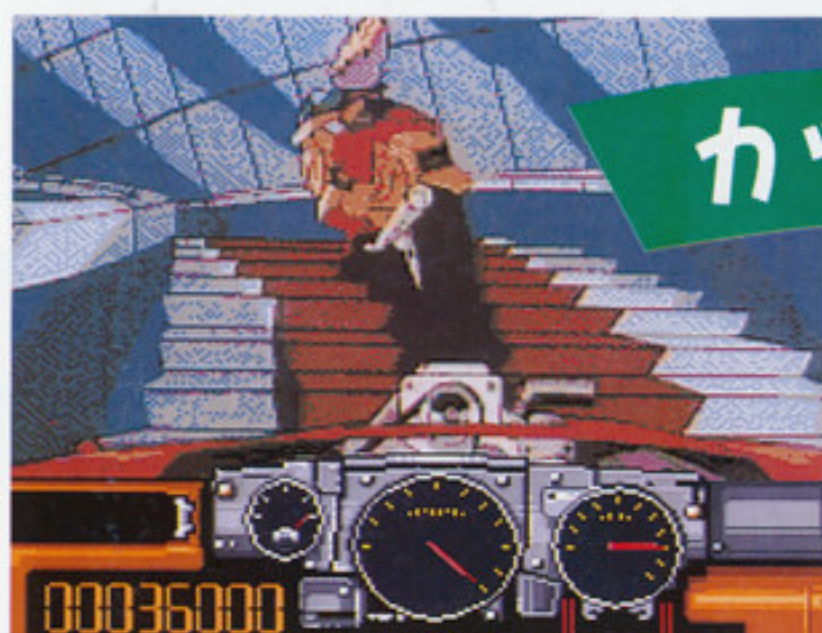
ウルフ・チーム／12月18日発売予定／7,800円／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

すごいゲームが登場した。カーアクションゲームにおとずれた革命かもしれない。とにかく、試していただきたい。

何てことをしてくれたんだウルフ・チームは!!

見事な映像の手法がてんこ盛り!!

いきなり本題に入らせていただくが、このゲーム、過去のドライビングゲームと異なる演出の手法を取り入れている。もとネタがＬＤゲームなのだから当然といえば当然なのだが、これがなかなか新鮮な感動を味合わせてくれる。危機を乗り越えたときには、別の角度から見たマイカーがカットインしてきたり、なかなか味な演出が効いていて気持ちいいぞ！

カットイン

ハンドルさばきとターボ＆ブレーキが命

このゲームの操作方法は以前から説明してきたが、このたび、実際にプレイすることができたので、その感想を書きとめておく。ゲームの難易度は、過去のＬＤモノ２作に比べて低い。クリアの秘訣は矢印またはターボなどのボタンを小々長めに押す。ブレーキサインがちょっとクセ者かな？

矢印が表示されたら、同じ方向に方向ボタンを押し続ける。

ターボまたはブレーキサインが表示されたら、それに該当するボタンを選択して押す。

総評です

はじめてカーアクションといえるゲームだ!!

まず、結論から先にいってしまえば、過去のＬＤ作品２作と比較すると、断然面白い。ＬＤゲームというジャンルはどうしても自分がその主人公なり自機なりを操作しているという感覚が得られない。画面の指示に従って、半ば強制的にゲームが進行していくという感があった。しかし、このゲームの場合、自機を操作している感じがうまく表現されている。

さらなる新作も期待したい。

STAGE2 渓谷

●ハイライトシーンはココだ!!

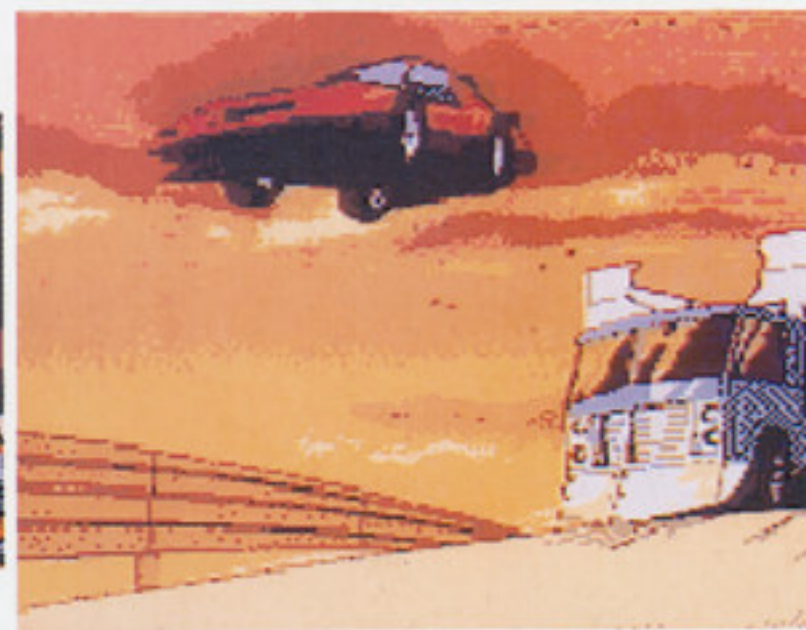
狭い渓谷で、様々なアクションが繰り広げられる。ここはほとんどアメリカB級アクション映画の世界。「ナイトライダー」あたりによくある世界だ。ヘリコプター登場シーンのターボがポイント。そこさえくぐり抜ければあとは楽勝!

ヘリをかわす主人公!

STAGE3 ハイウェイ

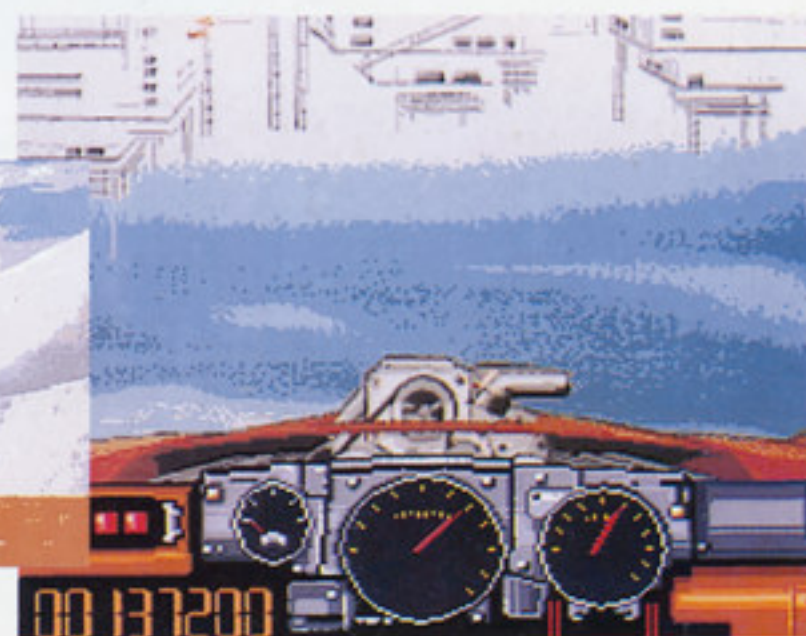
●ハイライトシーンはココだ!!

ステージ3は、アメリカのハイウェイ。疾風のごとく通りすぎていく道路標識がなかなかリアル。見どころはいっぱいあるが、モヒカン兄さんとの激闘も迫力があって○。あんまり飛ばしすぎると「白バイ野郎ジョン&パンチ」にキップを切られるので注意(ウソ)。

実写で撮ったら金がかかりそうなワンシーンです。

STAGE4 工場地帯

●ハイライトシーンはココだ!!

工場といっても青果市場あり、木材倉庫ありのハチャメチャステージ。粗大ゴミと化したアメ車たちが、何とも日米経済摩擦を連想させる。「ターミネーター2」のカーアクションシーンも真っ青のど迫力カーチェイスが繰り広げられて車体も限界です。

とにかく恐れずに飛ぶ。

STAGE5 市街地

●ハイライトシーンはココだ!!

ゲーム中盤ではイチバンの盛り上がりを見せるステージ。ハイウェイを降りてからの市街地内でのチェイスが大迫力! 公園内で出会う黒人少年の表情が忘れられない。高級ホテル内を激走して、ブルジョワ階級をあわてさせるのだ!(損害金は払えそうもない)。

この少年の口をポカンとあけた表情が印象的……。

バイノーラルをベストに聴くためには

「ロードブラスターFX」は、スピーカー対応のバイノーラルサウンドを採用している。ところで、今回のバイノーラルサウンドは、BOSEのPAM-3というスピーカーを想定して作られているんだ。もちろん、それ以外のスピーカーやヘッドホンでも、それなりに楽しめるが、やはりPAM-3を使用するのがベスト。そこで今回、BOSE製品の専門ショップ、ソナテック㈱に取材に行ってきたぞ。スタジオで聴いたバイノーラルは迫力満点。家庭内でも、ちょっとしたスピーカーにつなげば、ゲームサウンドをさらに楽しめること請け合いだ。

BOSE PAM-3。25W/25Wのパワーアンプつきだから、ゲームマシンにそのままつなげられるぞ。1セット6万9800円。

東急学芸大学駅そばにあるソナテック㈱。東京都目黒区中央町2-35-17。TEL03-3792-9290。

天舞メガCDスペシャル

不精者に武将は操れません

ウルフ・チーム／12月25日発売／9,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

MEGA-CDでは久しぶりの歴史シミュレーションゲーム。演出関係が凄いのなんの、ゲームシステムもリアルそのものだぞ。

諸侯は楽しい職業、一度は経験してみよう

ウルフ・チームが放つMEGA-CDソフトの年末大作がこの「天舞メガＣＤスペシャル」だ。オープニングデモでは中国のドラマ「三国志諸葛孔明」のデジタイズ画面がふんだんに取りこまれていて、さすがMEGA-CDパワー！と思うと同時に、三国志の荘厳な雰囲気がヒシヒシと伝わってくるぞ。ゲームシステムも、斬新でありながら、歴史シミュレーションゲームファンも納得する完成度だし、冬休み中にじっくりととりくむにはもってこいだ。

ゲームの目的は中国大陸の統一だけど、その道のりは、決してたやすくはない。さまざまな謀略が渦巻く世を渡っていくには、冷静な判断力と、リアルタイムのゲーム進行に慣れなければいけないのだ。そのへんの詳しい内容は、順を追って説明していこう。

これがタイトル画面だ。文字がメラメラと燃えるように現れるのがカッコイイぞー。

もうすっかりおなじみのM-VIWS。画面を自由にレイアウトしよう。

基本画面を解説するの事

ウインドウがいっぱい重なっていて、かっこいいな。

リアルタイムに惑わされないように

「天舞メガCDスペシャル」は、１日を最小単位として、リアルタイムでゲームが進行するようになっている。かといって、ただボーッとしているだけでは、大陸統一なんて夢のまた夢。プレイヤーはリアルタイムで刻々と変化する状況に素早く対応し、内政・外交・策略・戦闘といったさまざまな手段を使おう。

最終的に、プレイヤーは戦闘→内政→軍編成→戦闘……を繰り返してゲームを進めていくことになる。その際にどうしても無視できないのが、基本画面の役割だ。慣れないうちは、やたらとウインドウを出しすぎて、何がなんだかわからなくなりやすい。まずはゲーム進行の基本となる画面の働きを把握しよう。

壱、中国全土図

中国全土に関する情報を見るならコレ。勢力や人口などの分布や、道路・水路のつながりを確認したいときに使おう。またこの画面から、地域拡大図を作成することもできる。画面の一番奥にあると安心できるぞ。

弐、地域拡大図

中国全土図の一部分を拡大したのが、この画面だ。ここでは都市はもちろんのこと、行軍中の軍隊や輸送隊の場所までわかる。それらに対しての命令も、この画面に表示されたキャラにカーソルを合わせて行うのだ。ゲーム中で頻繁に使うことになる。

参、自勢力ウインドウ

時間の進行を止めると、このウインドウが登場する。ここにある６つのアイコンはシステムアイコンといって、都や軍などの情報を見たり、プレイ環境を整えたりすることができるのだ。ときどきこのウインドウを出して、状況を確認しながら新しい命令を出そう。

四、年月日ウインドウ

画面右上に常に表示されてるぞ。

伍、進行／停止、スピード調節

ゲーム内での時間は、この進行／停止スイッチを"進"にしている間に経過する。つまり命令したコマンドの結果は、時間を進めなければ見ることができないのだ。時間の経過する速度も、自分の好みに設定できる。リアルタイムといっても、そんなに難解な環境ではないのだ。

コマンド体系の事

基本画面に表示されるアイコンをクリックすると、具体的な命令内容（兵隊を何人徴兵して、とか、武将の誰に太守になってもらおう、といったもの）を入力するモードになる。これらの数値や人材によって、今後の展開が大きく左右されるといってもいいだろう。入力は、時間の経過を止めた状態で行うので、何度でもやり直しがきく。あせらず、慎重に入力しよう。

コマンド体系は大きく分けて4つ。下にその表を掲載したので、全容をつかんでくれ。

都についてのコマンド

都コマンド

- 人事
- 外交
  - 同盟
  - 同盟破棄
  - 貢物
- 策略
  - 離間
  - 調略
  - 刺客

郡国についてのコマンド

郡国コマンド

- 命令
  - 人事
  - 物資
    - 馬
    - 船
    - 発石車
    - 衝車
    - 雲梯車
  - 徴発
  - 徴兵
  - 報告 ― 郡国詳細情報
- 武将
- 軍コマンドへ→
- 輸送隊コマンドへ→

軍についてのコマンド

軍コマンド

- 命令
  - 編成
  - 行軍
  - 解散
  - 報告 ― 軍情報ウインドウ化
    - 作戦変更
      - 強襲
      - 包囲
      - 勧告
    - 待機
    - 行軍
- 武将

輸送についてのコマンド

輸送隊コマンド

- 命令
  - 編成
  - 行軍
  - 解散
  - 報告 ― 輸送隊情報ウインドウ化
    - 待機
    - 行軍
    - 増援
- 武将

シナリオの事

シナリオは全部で6つだ。それぞれいろんな諸侯でプレイできるので簡単には飽きない？

シナリオ6は架空のシナリオだ。たまにはこういうのもいいカモ。

[後漢戦国]

董卓によって東漢の都、洛陽に火が放たれ、都は長安へと遷った。天子を操り、暴虐の限りをつくす、董卓に対して、今15人の諸侯たちが立ちはだかった……。

[龍虎激突]

東漢の皇帝「献帝（劉協）」を擁立し、許昌へ都を遷した曹操と、強大な軍事力を背景に河北一体に勢力を張る袁紹は、天下の覇権を争い、雌雄を決せんと、ともに軍備を整備しつつあった。

[赤壁炎上]

曹操は、劉表死後に発生した世継ぎ争いに乗じて荊州北部を制圧。対する劉備はこれに抗し切れず敗北を重ね、長江の南に逃げのびた。孫権は劉備と組んで、曹操の南下を防ぐ。

[天下三分]

諸葛亮の授けた天下三分の計は、劉備が荊州・益州を手にしたことで現実のものとなった。彼の元には荊州・益州の人材が集まり、その勢力の最盛期を迎えた。

[武侯出師]

劉備に後事を託された諸葛亮は、丞相として暗愚な劉禅を補佐し、国政の全権を掌握することで蜀の命脈を保ち、内には南蛮を平定し、外には呉との関係を修復した。

[瞬幻夢影]

献帝を擁し、悪逆の限りをつくす董卓、名家の意地を見せる袁兄弟。漢室復興を目指す劉備――今、時代を超え、名将の蘇りて、龍闘虎争を繰り広げん！

我思う、次回はもっとくわしく紹介したいなあ

デジタイズ画のフルアニメーション・デモ、135作曲のBGM（編曲は高橋幸宏）、末弥純デザインの武将キャラクターなど、歴史シミュレーションものにしては豪華な作りのこのゲーム。実際の内容も独自のウインドウシステムを採用したり、この手のジャンルでは初のリアルタイム制を導入したりで、なかなか楽しめそうだ。この冬は、おミカン片手に天下統一を目指してみるのもいいかもね。

前回までは、おもにゲームの演出の部分を紹介してきたので、今回はゲームシステムの大まかな紹介をしてみた。これでやっと、どんな感じのゲームか、わかったんじゃないかな？「コマンドがやたら多いし、ウインドウもいっぱい重なってたりして、なんか難しそうだなあ」と思った人もご安心を。今後も折を見て、さらにくわしく紹介していくつもり。それでは、さらば。

アネット再び～アーネスト・エバンスシリーズ～

もうすぐ発売だから、ガ♥マ♥ン♥

ウルフ・チーム／1月下旬発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 70％ 1人プレイのみ

皆さーん！　先月号の「あねこらんど」はどうだった？　今月もしっかり掲載してあるので見て読んで笑ってね♥

アネットの表情を見て発売までガ♥マ♥ン♥

アーネスト・エバンスシリーズ第3弾となるこのゲームの発売が迫ってきた。早くアネットちゃんの艶姿を見たいよー、という方のために、今月も先月に引続きビジュアルシーン特集だぞ、まいったか。

何でゲーム画面を紹介しないんだ！　という方のために一言書いておくと、基本的にCDの場合、ビジュアルシーンを先行して作る。そのため、雑誌で紹介するネタというのもビジュアル先行になってしまうという仕組み。

そういうわけで、来月号ではコスプレ・アネットちゃんも紹介できると思うので勘忍な。

あねこらんど

by 新免G之進

彼女がはいてる下着がT－BACKという噂を聞くが、その真偽のほどは定かではない。

アネットちゃんがお立ち台に登る日も近い……

デバステイター
デバスが出ますー!!

ウルフ・チーム／２月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

ウルフのメディア・ミックス路線第１弾「デバステイター」の魅力は、かつてない独自な世界設定を生かした高速操縦感覚だ!

ウルフ・チームのメディア・ミックス路線の第１弾「デバステイター」。本誌でも何度かゲーム画面を紹介したこともあるし、『アスキー・コミック』にもマンガ連載中ということでご存じの方も多いはず。今回、新たな画面写真と、森木靖泰氏のイラストを入手したのでじっくり見てほしい。

ところで、この「デバステイター」、横スクロールを基本にしたロボット・アクションゲームなのだが、その設定が並じゃない。プレイヤーが操る自機〝バーサス〟はヤエス自動車工業で開発されたメカだ。ヤエス自動車工業の新車開発時のテストランで、時速300キロを記録したとき、突然異常な空間が現出した。この時速300キロ時だけに現れる〝高速空間〟のなかで、異次元の侵略者デバステイターと戦うためゲームは展開していく。

いまのところビジュアルシーンは、まだ発表されていないが、ゲーム本体は着々と制作進行中とのこと、来春発売予定のＯＶＡともども期待して待っていてほしい!

自機〝バーサス〟のスペシャル・アタック、ローラー・ダッシュだ。

〝高速空間〟での激闘が繰り広げられる。自機のウェポンや攻撃方法も多彩で強烈。

横スクロールアクションだが前後上下方向にショットを撃ち分けることもできる。

幻影都市 —ILLUSION CITY—
待望のMEGA-CD版画面写真公開

マイクロキャビン／来春発売予定／価格未定／RPG／MEGA-CD

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

既存のファンタジーＲＰＧとは一線を画する新機軸のサイバーＲＰＧ「幻影都市」。ＭＥＧＡ-ＣＤ版の画面が初登場だ。

パソコンでおなじみのマイクロキャビンのMEGA-CD参入第１弾が「幻影都市」ということは以前紹介したとおり。今回は、MEGA-CD版の画面写真が届いたので紹介しよう。

舞台は近未来の香港(ほんこん)。ある日、突然の天変地異により崩壊(ほうかい)してしまう。それから520年後、街は復興(ふっこう)されたが、魔物が存在するようになっていた……。そして、SIVA(シバ)と呼ばれる企業集団によりこの地は統治(とうち)され、明確な身分制度が人々を支配していた……。プレイヤーは、ダイバー（対魔掃討(そうとう)業）と呼ばれる主人公、天人（ティエンレン）となり、仲間とともにSIVAに戦いを挑(いど)むことになる。

このゲームには、VR (Visual Representation) システムやリアルなアニメーション、迫力の戦闘シーンなどがあり、見どころ盛りだくさん。それらの詳細(しょうさい)や一新されるオープニングなどは今後紹介していくことにしよう。

画面レイアウトはパソコン版とほとんど変わりなし。ちなみにTALKは相談コマンド。ヒントを聞くことができる。

敵と遭遇すると３Ｄタイプの戦闘画面になる。もちろん攻撃や術はアニメーション表示されるぞ。

VRシステムの採用により、キャラクターとマップの合成がリアルに表現されている。奥行き感はこれまでになくリアルだ。

迫力の3Dバトル!

近未来の香港を舞台にいま激しい戦いがはじまる……

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVOL.3
衝撃のラストはプレイヤー自身の目で!!

データウエスト／1月3日発売／7,600円／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

亜紀の事故は何を意味するのか!?　その裏に隠された衝撃の真相とは!?　掲載可能な範囲までの真実を追ってみたい。

亜紀の心にダイブする降矢木はたして真実を探せるか!?

亜紀は車にはねられた。それは引き逃げだったという——先月号に続き、急展開のストーリーを終盤近くまでたどってみよう。

事故の状況を聞きに警察へ行くと、秋中が声をかけてきた。梨絵香の調査と薬物密売組織の件は、上層部により打ち切られたそうだ。亜紀の写真を見せ、彼は続けた。「典型的な中毒患者だ」。彼女が!?　もしや梨絵香の部屋にあったヘロインと何か関係あるのでは？　病院へ急ぐ降矢木。亜紀の心にダイブし、真相を探ってみる。真実は、彼女の心の奥底だ。

——派手な女が現れた。亜紀の無意識の姿、シャドウである。彼女は言った。自分の部屋の本棚を探し、友だちを救ってほしい……と。

本棚には手紙が隠されていた。衝撃の事実が綴られている。梨絵香の失踪の原因、現在の居場所、そして……。疑問を解決した降矢木は、梨絵香のもとへと急いだ。大きな闇が、口を開けて彼を待ち受けるとは知らずに……。

亜紀の心にダイブした降矢木は、彼女の無意識と接触を計った。

本棚を探せと告げたシャドウ。そこには事実が隠されていた。

可能な限り忠実な移植ができました
久木留かおり(くきどめ・かおり)

企画部シナリオ課。FM-TOWNS版「サイキック・ディテクティヴシリーズVOL.3 AYA」以降、すべての作品のテキスト担当。

データウエスト㈱。昭和59年5月設立、パソコンソフトウェアの企画、制作などを手掛ける。60年3月テレビ放送用特殊ソフト開発。63年5月、CD-ROMを媒体としたソフトウエア研究開発に着手。

TOWNS版の雰囲気を、そのまま移すことに重点を置いた

●こういったお仕事に就かれたきっかけはなんですか?

テレビゲームが出始めた小学生の頃、友だちにやらせてもらったら、すごく面白かったんです。テレビに小さな機械をつなげると、画面に映ったキャラが自分の操作したとおりに動いてくれる。そこに感動しました。高校に入ってパソコンを買ってもらい、使っていたら「ゲームを開発する」ための会社があることを知りました。ゲームが好きで、そういう仕事をしたいと思っていましたから、この会社に入社しました。

●具体的なお仕事の内容を教えてください。

プログラマー、グラフィック、音楽、シナリオの各担当者さんに、こんな感じにしてください、という細かな指示をします。今回は移植ということで、TOWNS版「AYA」の雰囲気を、そのまま移すことに重点を置いています。FM-TOWNSは32ビットですから、スペックが違うわけですね。色数も、あちらは32000色ですから、それをダウンコンバートするのは、まさにケタ違いなわけです。最初の仕様決定の段階で、どうしようかと話し合いました。背景は写真の取り込みですから、これを32色とかにしてしまうと、アニメのようになってしまいます。これは避けたいということで白黒にしました。下手に色をつけるより、そのほうが雰囲気そのままが伝わるのではないかと考えたのです。

メガドラでここまでできたというところを見てほしい

そんなわけで、プログラマーさんにはかなり無理をしてもらいましたが、可能な限り忠実な移植ができたと思います。内容も、TOWNS版のアンケートハガキで指摘のあった、わかりづらい表現などを修正した以外は同じです。こちらの意図は、メガドラ版の「AYA」を作るのではなく、メガドラというハードでも「AYA」ができるようにする、ということでしたが、それは十分達成されていると思います。移植については、今後もこうした姿勢で臨みます。とにかく今回メガドラでここまでできた、というところをじっくり見てほしいと思います。記憶の中で綾と出会うシーンなんか、うまく表現してあると思いますよ。

●最近のこういったソフトに比べると、先に進むのが難しいようですが?

本来、アドベンチャーゲームというのは、こういったものだと考えます。パソコンのアドベンチャーをやっている人ならわかると思いますが、選択だけでスイスイ進む「デジコミ」とは、やはり違いますからね。

攻略ポイントアドバイス集

「AYA」の真相を究明するには、以下のポイントを押さえておくといいだろう。降矢木は梨絵香を救出できるか!?

物語を進めるカギは「思考」にある

「思考」コマンドは、降矢木に考えを巡らせるだけではない。例えば、物を取るときや外へ出る場合にも使う。また、考えることで新たな展開が起きることもある。表示されるコマンドの種類は決まっているので、そこにない役割を果たすのが「思考」だと考えていいだろう。詰まったときは使ってみよう。

梨絵香の部屋の鍵が降矢木のオフィスにある。これを取らなければストーリーは進まない。「見る」「物証」「使う」でもないとすると……。

「思考」コマンドはいつも表示されているわけではない。特定の場所に来ると、いきなり現れることがある。そういったところでは必ず使う。

3カ所セーブをうまく使うこと

降矢木が最初の依頼を果たし、オフィスへ戻ると「ノート」が使える。これは今までのストーリーを記録しておくもの。3カ所のセーブが可能だ。ゲームオーバーこそないが、途中でわからなくなったときのためにも、こまめにセーブしておくことを勧める。ただし、どのファイルにどこまでを記録したかは、自分で覚えておかなければならはい。

降矢木のオフィスでしか「ノート」は使えない。

アイテムは必ず入手しておく

アイテムというより、物証と言ったほうが正しいか。ゲーム中、いくつかの物証が手に入る。これらは物語を進めていくうえで、なくてはならない重要品だ。必ず取っておきたい。とはいえ、それぞれ入手方法が異なる。何がどこにあるかは書けないが、新しい場所についたらくまなく探してみよう。

単に物証そのものが得られるときと、Aという品物をBと交換してはじめて物証となる場合がある。ペンダントは、その後者に当たるのだ。

写真という物証は、出会う人すべてに見せていいだろう。それにより得られる情報があるはずだ。刑事ドラマによくあるシーンと同じ要領。

何度も話しかける手間を惜しまない

アドベンチャーに限らず、情報が散乱するゲームでは人の話を何度も聞くことが必要だ。最初は知らないと言っていた人物も、何度か聞き込むうちに思い出すことがある。その一瞬を逃したら、事件解決は望めない。これは「聞く」コマンドに限らず、「物証」コマンドにも同じことが言えよう。

思い出してくれるパターンの代表的人物がショップの店員。彼に梨絵香のことを何度か聞いているうち、「思い出した」と言ってくれる。

ストーリーに直接関係なさそうな人物が、重要なカギを握っている。写真の彼は、ただの通行人だが、何度か「物証」コマンドを使うと……。

話を聞かないと行けない場所もある

降矢木が最初の依頼を果たすと、「移動」コマンドで行ける場所がグンと増える。このとき、どことどこへ行けるのかメモしておくといいだろう。のちのち人に話を聞いているとき、突然その瞬間しか現れない場所も出てくるからだ。人に話を何度も尋ねることと、その内容はしっかり覚えておきたい。

ある人物と話さないと「ティールーム」は現れない。その後何度か行くことになるので、そのシチュエーションは覚えておくといいだろう。

もっともやっかいな「バックストリート」。これもあるコマンドを使わないと出ないが、余計なことをするとほかの場所と変わってしまうのだ。

情報は記録してでも覚えておく

よほどこのゲームに精通したプレイヤーや、このタイプのゲームに強い人はさておき、初心者は情報をメモしておくよう勧めたい。誰と誰がどうした、何がどこにある、誰はどこにいたなど、自分なりの攻略ノートを作るのだ。整報を整理しておけば混乱しにくくなる。一度聞いた話を再度してくれる証人は少ない。聞きそびれたからと聞き返しても遅いのだ。

「思考」コマンドと併用すれば、混乱はグッと減るはずだ。

電忍アレスタ
冴刃ちゃんのことが好き

コンパイル／発売中／6,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今月はこのページ全体を使って冴刃ちゃん特集にしようとしましたが、抗議のハガキが来そうなのでやめときます。

電忍アレスタ 発売記念企画

冴刃ちゃんを追え！

いやー、参ったなー、発売記念企画とかいってもこれしかスペースがないんですよ。そのお詫びといってはなんですが、冴刃ちゃんの活躍シーンを冒頭に持ってきたので、ファンの方（誰だよ！）許してね。

STAGE3後半 上越地方

反織田連合軍の上杉謙信を倒した影狼は、謙信の残した金鉱に向かった。そこには謙信配下の鉄鋼兵の生き残り部隊が、謙信のとむらい合戦のごとく、激しい抵抗を見せていた。

謙信の怨念と化した、鉄鋼兵たちを撃破し、何とか金鉱の最深部まで到達した影狼だったが、そこで待っていたのは「鉄」……。ジェネレーターを4基に増やし、装甲、攻撃力を強化した「飛竜改」で、アレスタの前に立ちはだかった！

狭い坑道内を突き進むアレスタ、先を急げ！

鉄の飛竜改がアレスタを迎え撃つ!!

分岐地点に到達。どちらにいっても行き止まりはないが、敵の攻撃はどちらが厳しいのか!?

畜生道に走った影狼がステージーに続いて再度登場する。しかも、改良型の飛竜改で！

「鉄……、戦場における実力は鉄鋼兵の性能ではないと、なぜわからないのだ！」

STAGE4 美濃地方

武田信玄が建造した巨大戦艦が、壮絶な攻撃を仕掛けてくる。

巨大戦艦を撃墜すると、憎悪に燃える信玄が多彩な攻撃力を持つといわれる、大型鉄鋼兵「雷王」で襲いかかってきた！

こんなにでかい戦艦を建造しているとは……。しかも攻撃力がスゴイぞ！

しかし！　戦艦が、鉄鋼兵より強いなどと……、なぜそんなことがわからずにここに出てきた！

こいつら、こんなものまで開発していたとは！

STAGE5 四国地方

四国地方独特の荒波がその地形までも揺り動かす。そんな条件の中での戦いは熾烈を極める。鳴門から登場する鉄鋼兵たちを撃破すると長宗我部元親の亀型鉄鋼兵のおでましだ。

機雷を倒した後の爆風がきれい……などと、いってる余裕はないぞ！

岸壁に掘られた穴からも攻撃を仕掛けてくる。油断は禁物だ！

亀は動きが鈍いって相場が決まっているんでね。

電忍劇場 byコンパイル

●電忍Ⅱは余裕をもって開発するからね♡とはコンパイルさんからのおことばです。

人々が織りなす人間模様

疑念

誤解

嫉妬

ジャガーXJ220
公道グランプリを制するのはキミだ!

ビクター音楽産業/'93年1月発売予定/価格未定/RAC/CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

市販車とは思えないほどのハイパフォーマンスを誇るジャガーXJ220を操り、勝利のチェッカーを目指せ!

500馬力を超える脅威のコンセプトカー!

CDコンポつきのジャガー。スタート前に自分で操作してBGMを選ぶんだ。サウンドテストもできる。

JAGUAR XJ220

1989年に発表されたジャガー社のXJ220は、1台約40万ポンドで350台の限定生産であった。しかし驚くべきは価格だけではなく、そのパフォーマンスにある。レース用V6ツインターボエンジンを搭載し、軽い車重ゆえに500馬力を超える驚異的なパワーは、世界のいかなる名車をも上回る、世界最強のコンセプトカーといえるだろう。

チーム ジャガー JAGAR を勝利に導け!

ジャガー社からの協力を受け、量産社としては世界最速を誇るジャガーXJ220を使用する、チームジャガー。ドライバーはキミを含めて2人だ。今年のチャンピオンシップの最右翼ともいわれる。

これだけの車に乗るんだから、当然優勝候補。各国のコースの特徴を早くつかんで、精鋭ドライバーを破れ。

自分でコースまで作れるぞ!!

これだけのモードがある。トラックエディターって、ちょっとすごいでしょ。

さすが向こうのソフトだけあって、オプションでキロ、マイル表示の切り替えもある。

コア・デザイン社とビクター音産が協同開発した「ジャガーXJ220」は、イギリスの名車ジャガーのハイパフォーマンスをもとに作られたカーレースゲーム。スピード感と意外なほど緻密なグラフィックは、これまでのレースゲームとはひと味違うぞ。

世界のコースを体験するモード、輸送費やチーム運営費まで計算しなければいけないSLG的モードなど、遊び方は3種類。そのうえオリジナルのコースを作ってセーブまでできるのだ。

背景とともに、コースのアップダウンもうまく表現されている。コース脇にもいろいろなものが表示される。

優勝、入賞の賞金でパーツを買い換えろ。足回りからカウルまで、パーツは多いぞ。

Grand Prix

世界16ヵ国のサーキットでレースを行い、各レース順位のポイントのトータルでワールドチャンピオンを決定する。もし転戦中に車を壊した場合の修理費は自分もちで、なくなったら出場停止となる。

World Tour

レースで稼いだお金を修理費、旅費にして世界を転戦する。転戦先の決定権はプレイヤーにあり、移動距離の少ない経済的なツアーを組むことが必要となる。コースはグランプリモードと同じだが、よりSLG的だ。

Free Practice

グランプリやワールドツアーの前に練習するモード。ギリシャ、中国、エジプト、ペルーなどレースコースとしてはなじみの薄いところもある。基本的に公道がコースとなっているので、走り込んでおくことが必要だろう。

Track Editor

カーブ、アップダウンのほか、コース脇の障害物まで設定できるエディター。ここでセーブしたデータは、ワールドツアーに組み込んで使うこともできる。ただしその時は、どこかのコースを1つ削らなければならない。

シムス／来春発売予定／7,800円(予価)／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

Vay～流星の鎧～

メカファンも注目のファンタジー

先月１回休んでる間に、じつは大幅な修正が加えられた「Vay」。イメージも一新したメカニックのデザインに注目だ!!

ダーネック軍、地上に降り立つ!!

地上に降り立つと同時に地上を破壊し、その強大な力を見せつけるダーネック軍のランドアーマー。

伝説の鎧と敵の秘密兵器……お楽しみはこれからだ！

まずは上の連続画面を見てくれ。ちょっと見ない間にスゲーかっこよくできあがってきた「Vay」のメカニック世界を。侵略者ダーネックの人型秘密兵器ランドアーマーが、街を強襲するシーンを描いたこのオープニングは、プレイヤーを一気に「Vay」の世界にのめり込ませてくれるはず！ 伝説の鎧、そして多くの秘密兵器が活躍する、来春期待の「Vay」の気になる続報は来月を待て！

正義か悪か？ これが伝説の鎧だ。伝説の鎧に秘められた謎とは、はたして…？

敵に反応してか、不気味な光を発しはじめる伝説の鎧。

ランドアーマーだけでなく巨大な秘密兵器も登場っ？

こっこれは？

ポニーキャニオン／来夏発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

アイ・オブ・ザ・ビフォルダー

リアルタイムの恐怖体験ができる……

米国ＳＳＩ社の傑作ファンタジーRPGが、ポニーキャニオンよりMEGA-CDでリリースされる。3DダンジョンRPGだぞ。

祝 ポニーキャニオン参入 いきなりMEGA-CDとは驚き!!

全12フロアの３ＤダンジョンRPG「アイ・オブ・ザ・ビフォルダー」がポニーキャニオンの参入第一弾として登場する。プレイヤーは冒険者となり、地下水道に迫る悪の原因を究明するのだ。リアルタイムに襲って来る敵と、古代祐三のサウンドがより物語を盛り上げるぞ。

Eye of the Beholder
A LEGEND SERIES
FANTASY ROLE-PLAYING SAGA. VOL. 1

「わしはアームン、一族の代表者だ。この場所からの出口のありかについて、知っていることはあるが、急を要することがあって手助けしている暇はない。

いかにも向こうものっぽいグラフィック。それにしても陰影がよく表現されている。

文字に合わせてセリフやナレーションも流れる。CD-ROMといってもスゴイぞ。

ここでは４人パーティーになっているが、もっと増えていくことも……。

Aランクサンダー

戦えー、閃光ー、サンダー!!

RIOT／1月発売予定／7,400円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

皆さん期待の、LIPシステム第2弾のゲームです。やっと、全貌がハッキリ(マジ!?)してきて、うれしいかぎりです。

LIPシステム第2弾は、変身ヒーローモノです。

「魔法の少女 シルキーリップ」以来、あのシステムのゲームで遊びたがっている人が髪を緑に染めて、街に氾濫しているそうだ。ことの真偽はおいといて、このゲームは各話の前後に挿入される主題歌入りのオープニング・エンディングに代表されるように、あのシステムのゲームなのだ！ しかも今度は挿入歌まであるってんだから恐れ入るぞ。

主人公は「閃光」のかけ声とともにサンダーに変身する。つまり「閃光」は本郷猛の「へんしんっ」(拳回しが大切) にあたいするキーワードなのだ。

STORY —ストーリー—

西歴1992年6月。

暗い牢獄で、記憶をなくした1人の青年が眼を覚ます。そこは南海の孤島に建造された「ブルズ・アイ」の秘密基地であった。

「ブルズ・アイ」、それは改造人間カスタムクリーチャーによる日本国家の転覆、そして新生国家の設立を目的とする秘密結社である。そこで青年は、「ブルズ・アイ」の首長によって選ばれたA級戦士であることを知る。青年は基地からの脱走を試みるが、追っ手の改造人間に襲われ絶体絶命の危機に！

その時……青年の体に異変が起こった。「ブルズ・アイ」によって改造された体が細胞転換を起こし、異形の超人へと変身したのである。史上最強の改造人間「Aランクサンダー」の誕生であった……。

フィールドシーン

マップからマップへの移動は、コマンド選択式になったので便利っす。

会話シーン

会話はこのゲームの重要ポイント。もちろん肉声入りである。

戦闘シーン

ド派手な特殊攻撃が炸裂する、白熱のカードバトル！

LIPシステムってなーんだ!?

Language-Interractive-Picture-SYSTEM

「魔法の少女シルキーリップ」(イザベラちゃんとの会話が懐しい……) で開発された、対話によりプレイヤーのステータスや属性などが変化していくシステム。通常のアドベンチャーゲームのように行動や台詞を選択するのではなく、キャラクターの感情を選択して会話をするのが、このＬＩＰシステムの大きな特徴となっている。

「Ａランクサンダー」では、会話モードの感情入力（聞く・憤慨・悲観のコマンドを入力）やイベントによって性格が変化する。感情値のバランスが崩れると性格変化が起こるのだ。また、性格には「安定・憤慨・悲観」の３種類があり、これは戦闘にかかった時間などにも左右される。

これらの要素が重なり合い、ゲーム進行に影響してくるのだ。

このシステムは毎日成長し続けているのだ。

サイボーグ009
マフラーがジャンプするとなびくの

RIOT／3月発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

今月は敵キャラの紹介に重点をおき、最新ゲーム画面も用意したぞ。発売まで待てない君に送る最新ビジュアルをチェック！

ファンにはたまらん作品ですな。

加速装置使用による背景の高速スクロールの爽快感が、抜群にイカスこのゲーム。ネオジオの「エイトマン」を想像していただければそのカッコ良さは伝わると思う。お家芸のビジュアルシーンも当然あり、ゲームの雰囲気を盛り上げること間違いなし。とりあえず、このゲームの今後に注目していきたい。

主な登場キャラクターを紹介！

アポロン

ミューストサイボーグ中最強の能力をもつ。体から光線を発し、指先や、手の平から熱線を繰り出す。加速装置ももっているのでやっかいな敵だ。

ヘレナ

名前は、「ミュースト・サイボーグ編」のヘレナだが、設定は「地下帝国ヨミ編」のヘレン。サイボーグではない。

3人姉妹の長女でダイナ、ビーナという妹がいる。

スカール

闇の武器商人たちに融資して、兵器の開発をしている組織の幹部。戦争を誘発するよう裏で糸を引く。深海や宇宙空間での戦闘に耐え、核の中でも死なない兵を作るため、試作品として00ナンバーサイボーグを作るが、ギルモア博士の裏切で001から009までを逃がしてしまった。

MEGA-CDハミダシ情報

海外もののRPGの移植「ハイムドール」は面白い存在だ。

写真は少々見にくいけど、日物の「F1サーカスCD」はなんと3D視点に。

当日初登場した「CDソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）」も楽しそうだぞ。

2日前に遊星セガワールドも終わって、またまた賑わいを見せてくれたMEGA-CDだけど、当日配ったパンフレットが『BEEP！メガドライブ』編集部の責任編集だったのには気がついたかな？　当日行けなかった人のために、まずは展示されていた最新画面を見せるぞ。とりあえず、左上にあるのがビクター音産の海外RPGの移植作「ハイムドール」で、左下は日本物産の「F1サーカスCD（仮）」の画面だ。そ、そして、上にあるのがついに姿を見せた噂の「CDソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）」なのだ。当日はこれ以外にも26ページにも載せた「シムアース」の他、最新作がいっぱい動いていたはずだけど、そこらへんは来月号の誌面で随時紹介するぞ。最後に、先月号でもちょっと触れたコンパイルの「電忍アレスタII」は、はやくも企画が進行しており、ラフ設定画も上がってきているのだ。現時点で決まってきてるのは、舞台が前作の約40年後の徳川時代に移るということで、今度はアクション性も強まるかもしれないそうだ。続報に期待！

今度の舞台は徳川時代になる「電忍アレスタII」のラフ設定。凝った電忍が見れそう。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

〈SPECIFICATONS〉
MODEL NO. :HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MHz)/WORK RAM:8KB/VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993,JANUARY,8TH

年末進行をひかえ、編集部も忙しくなってきているのにイキナリ模様替えを敢行した今月のG.G.コーナー。誌面の内容はそれほど変わりはないので、今後ともよろしくね。

クニちゃんのゲーム天国Part2/シャイニング・フォース外伝 ―シナリオ1 遠征 邪神の国へ―

NEW SOFT REVIEW

クニちゃんのゲーム天国Part2

●セガ/12月11日発売/3,500円/TAB/2M

人気者のクニちゃんが、またまた繰り広げる大騒動!? 今回は視聴率アップの必殺請負人として、数々の番組に出演だ。1本で4度おいしい欲張りゲーム(?)第2弾!!

発売された当時はあまり騒がれなかったけど、前作の「クニちゃんのゲーム天国」はG.G.ソフトのなかではかなりオススメできるゲームだったと思う。なにしろ、1本のカートリッジに4つの小ゲームを入れるというアイデア、このバラエティなサービス精神がよかった。もちろん、これって誰もが一度は考えるアイデアではあるが……。そういう意味では、メガドライブのようなメジャーのゲームマシンではなく、少し主流からはずれたG.G.(失礼)だからこそ出せたゲリラ的な作品だと言えよう(言っとくけど、ほめてんのよ)。

さて、今回紹介する「クニちゃんのゲーム天国Part2」は、その「クニちゃん」の流れをくむパーティーゲームに仕上がっている。ちょっと残念なのは、対戦プレイできるゲームが少なくなったことと、前作のように"悪い魔女にドレスをとられてそれを取り返すクニちゃん"といったムチャクチャな展開(?)がストーリーモードで見られないことだ。

今度のクニちゃんは、なんとTV局で大暴れ!?

ストーリーモードは、クニちゃんがTV局の突撃レポーターとなって特番の取材をするというもの。いずれも優秀な成績を残さないとNGが出てしまうので、レポーターをつとめるクニちゃんも必死。体当たりで取材視聴率を伸ばせっ!!

選べるゲームは4種類!! さあ、どれから遊ぶ?

ストーリーモードを遊ぶ前に、各ゲームを練習しよう。4つのゲームをすべてクリアできるようになれば、エンディングは近い!

▲SELECTモードで遊びたいゲームを選ぼう。

カートゲーム

◀F-への登竜門、カートゲームに挑戦だ!! 2位以上に入賞すれば次のレースに進めるぞ。

ボウリング

◀まずは投げ方を覚えてしまおう。ストライクはもちろん、ターキーだって夢じゃない!

アクション(風船割り)

◀昔懐かしい風船割りゲームのアレンジ版。うまくボタンを操作して、風船を割らせよう。

パズルゲーム

◀パネルが回転していることもあるので、けっこう難しいパズルゲーム。時間がないぞ!!

GAME EXPLANATION

ここは、都内にある超ビンボーなTV局。はっきり言って、今にも倒産しそうな状態だ。困り果てたTV局の社長は、最後の望みをかけて人気タレントのクニちゃんに仕事をまかせるのだが……。はたしてクニちゃんは、この超ビンボーTV局を立て直すことができるのか?

GAME VALUATION

1本に4つのゲームが入っているというお手軽感覚は評価できるけど、前作よりもイマイチ遊べるゲームがないなあ……と、いうのが正直な印象だ。前作は「こらムズ」、「テニスゲーム」といったシンプルでかつ熱中できる小ネタゲームがいっぱいあったのに、今回のクニちゃんにはそれがない。各ゲームの難易度バランスがチグハグなのも気になった。簡単にストライクがとれちゃうボウリングがあるかと思うと、パズルゲームなんか時間制限が厳しく難しいもんね。

評価メーター

項目	評価
操作性	★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★
持続性	★★★
オススメ度	★★★

NEW SOFT RELEASE

シャイニング・フォース外伝 —シナリオ1 遠征 邪神の国へ—

●セガ／12月25日発売／5,500円／RPG／4MB+B.B.

ソニックが送るG.G.第一弾は、なんとあの「シャイニング・フォース」の外伝。メガドライブ版の雰囲気そのままに、G.G.ならではのオリジナル要素もいっぱいだ!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

▶シャイニングシリーズに欠かせない語り部は、エルフの娘さん。前作のコよりもカワイイかも!?

年末に向け、G.G.ユーザーの期待を一身に集めつつある話題の「シャイニング・フォース(以下、SF)外伝」。今月は発売直前ということなので、ゲームの世界観を詳しく紹介していきたい。

まず知ってもらいたいのが、この「SF外伝」、〝外伝〟というサブタイトルがついているけど実際のストーリー内容がほとんど〝メガドラ版の続編〟だってことなのだ。なにしろ、オープニングからSFで活躍していたアンリ、ラグ、ケンといったおなじみのキャラクターたちがバシバシ登場するのだ!

……それもそのはず、この「外伝」は本編から20年後のガーディアナが舞台(!)。アンリはガーディアナ女王となって王国を統治しているし、ラグやケンはその側近になっちゃっている。つまり、この「外伝」をプレイすればSFメンバーのその後の活躍を知ることができるという、まことに憎いストーリーになっているのである。

総計18名の新SFメンバーも、本編のメンバーの息子や妹がたくさん登場するようだ。G.G.ユーザーじゃなくても気になる「SF外伝」、あとちょっとだけ待て!!

ゲームシステムはメガドラ版とほぼ同じ!!

メインのゲームシステム部分と言えるタクティカルモードは、メガドラ版「SF」のシステムをほぼ完全に移植している。高レベルの魔法を使ったときの派手なグラフィックや、アニメーションする戦闘シーンもそのまんまだ。敵の思考ルーチンも速くなっているぞ。

▲メガドラ版「SF」でもおなじみのタクティカルシーン。システムもさらに改良された。

▲ガンガン動きまくる戦闘シーン。魔法だけでなく、各キャラのアニメーションにも注目。

よりストーリーを重視したシナリオ

G.G.版は町や城のシーンがカットされているかわり、通常のフィールドマップ上で物語が展開されるようになった。戦闘の前後では本陣コマンドが使えるだけでなく(本陣コマンドについては下のコラムを参照)、新しい仲間が加わったりしてその場を盛り上げてくれるのだ。ストーリーの内容については……次号のお楽しみだ!!

◀とある島に漂着したSFのメンバー。ここはどこなの?

◀この後、船が沈没して……。意外な展開が待っているのだ。

◀娘さんが襲われているぞ! やっぱり、ココは助けて……。

〈光の戦士〉の血を受け継ぐ登場キャラ!!

「SF外伝」は、前作で登場したキャラの関係者が活躍する。前作をプレイしておけば「外伝」をさらに楽しむことができるわけだ。

主人公(剣士)
◀前作の主人公の面影をもつ少年。プロンプトから修行にやってきたとか。

シグ
◀ゴングの甥っこ。ガーディアナの危機を知ったゴングが彼を派遣した。

ルース
◀戦士長ラグの1人息子。もちろん戦士見習いとして活躍してくれる。

ウェンディ
◀ディアーネ、タオの妹。2人の姉を困らすおてんばな魔法使いなのだ。

シェイド
◀なんと、SF軍の名アーチャー、ハンスの息子。当然弓矢を扱うのが得意。

アピス
◀騎士長ケンの長男。その実力はかなりのもので、今度の冒険の主力である。

“本陣”コマンドついに完成!!

とっても便利だとウワサされている本陣コマンド、その全貌が明らかになった。基本コマンドは、仲間の1・2軍メンバーを交替させるときの「入れ替え」、持っているアイテムを装備・使用・仲間に渡すときの「もちもの」、現在の状態をセーブする「記録」の3つ。G.G.版は、これに「たすけて」コマンドが新しく追加されているのが特徴だ。このコマンドに、「生きかえり」、「治療」、「転職」、「ステータス」といったサブコマンドが収められているのだ。

▲見た目は地味な本陣コマンド。でも、これを利用するとしないとじゃ大違いなのである。

▲お店がある場合のみ、キャンプモードで武器やアイテムの売買ができるようになってた。

TERADRIVE PC COLLECTION

なんだかんだいってもう師走。先生は走っているが、冬に弱い私としてはコタツにでも入ってぬくぬくと大作ADVでも遊びたいな。

King's Quest VI

シエラオンラインジャパン／￥14,000

シエラオンラインの人気ADVシリーズ最新作

1984年にシリーズ第1作が発売されて以来、シエラオンラインの看板アドベンチャーゲームとなったキングスクエスト・シリーズの第6作が発売された。今作は王子アレキサンダーが大活躍する。

王子アレキサンダーのお姫様奪還大作戦!!

1980年に世界初のグラフィックを使用したＡＤＶ、「ミステリーハウス」を発売して以来、一貫してＡＤＶにこだわりを見せるシエラオンライン社の人気シリーズ第６作、「King's Quest VI」を紹介しよう。前作は魔術師マードックによって一家もろとも城を消滅させられたグラハム王が家族を救出に向かう話であった。で、今回の主役はその誘拐されていた王子アレキサンダー。前作でともに幽閉されていた姫、カシーマに恋をしたのはいいが、居場所が皆目わからない。家宝の、未来を映し出す鏡のビジョンをヒントに航海に出たが、目的地目前で船が難破、無一文の状態で島に流れついたところから物語は始まる。これだけでもかなりトホホな状況だが、そのうえ姫の失踪中に国王と王妃は亡くなり、カシーマ姫は国の統治権をめぐってまたもや幽閉されてしまっている。この姫を救い出すのが今回の目的なのだ。

シエラオンラインの作品は毎回、そのストーリーの巧みさもさることながら、グラフィックの美しさもものすごい。VIのオープニングの美しさは古今東西のＡＤＶの中でも屈指のデキといっても過言ではない。しかしその分、犯罪的といっていいほど大容量化が進み、今作においてはなんと２ＨＤが９枚組、ハードディスクを約12メガバイトも占有する。つまりドラクエVなら、約８本分のデータ量なわけだ。

もちろん、大容量化が進んだといってもシステム的に複雑になっているわけではない。前作から採用の「No-Typing Interface」により、見る、取る、話す、使うの４つの基本アイコンを選択、画面上のポイントをクリックすることですべての動作が表現可能になっているのだ。と書くといかにもサクサクゲームが進むような気がするだろうが、ゲームの謎解きに必要な手間はさほど変化はない。なんせ、新しい画面に移動するたびに画面上の怪しいポイントを片っ端からクリックせねばならず、かなりの労力が必要となる。感覚的には前述した「ミステリーハウス」など、いにしえのＡＤＶの動詞探しと近いものを受けるのだ。

あと、主人公がある場面に来ると勝手に台詞を喋り始めるのも少々気になる。あまりにもシナリオ主導型すぎるのだ。個人的には「The Secret Of The Monkey Island」で採用されているような主人公のセリフが選択可能なシステムのほうが好きなのだが……。とは言っても自分の予想どおりに話が展開すると、スゴク嬉しいのも事実。多少の英語力は必要となるが、この素晴らしいストーリーを味わってみるために、たまには辞書でもひいてみるのはいかがかな？

動くぜ王子！

多彩なアニメーションによる演出がスゴいこのゲーム、王子の動きは一見の価値あり。

フルート吹いたり

退屈まぎれに泳いでみたり

溺れてみたり

You die! 冥府へGO!

王子アレキサンダーの4大島巡り

「The Land Of Green Isles」は４つの島々からなる国だ。この国を舞台に王子アレキサンダーが大冒険を繰り広げるのだ。ＧＯ！　ＧＯ！　アレキサンダー！　カシーマ姫だけのための大冒険だ！

王家の島

難破した後、漂着するのがここ、今回のヒロイン、カシーマ姫の島。何とかたどりついたはいいものの、姫の両親はすでに死亡、姫自身も島の統治権をになう悪者に幽閉されてしまっていたのだ。

不思議の島

浜辺ではカキがベッドで(！) お昼寝中のキッカイな島。５人組の島の番人は日本のゲームには絶対出れないたぐいの人々。連中に自分の存在を知られないようにしないと、海へドッポンだ。

動物の島

様々な動物が住む美しい島。目の前の魔法のランプを取りたいのだが、煮え立った沼地のせいで取るに取れない。下手に足を踏み入れるとアレキサンダーシチューのでき上がりざんす。南無。

神聖なる山の島

周囲が切り立った断崖で囲まれた鳥人たちの島。岩に刻まれた文字の謎を解かなければ、島内に入ることすらできない。ほかにも巨大な迷路などの難解なパズルが、君を待ち受けているのだ。心してかかれ！

今月はアドベンチャーの王道を行く大作ゲームを紹介してみたけどどうだったかな？　質問や感想も募集しているからみんなどんどん送ってくれ。さて、来月の予定だが、これぞ海外ゲームの独壇場ともいえるジャンル、ポリゴンを使ったゲームを紹介しようと思う。しかし、ただのフライトシミュレーターなんか紹介しないぞ。海外ソフトの奥は深いのだ。ではまた来月、いや、また来年か。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.007

このごろのゲームは、アクションにしてもロールプレイングにしても、ちゃんと調整が行き届いているものが多いから、このコーナーで扱う必要のあるゲームは少ないみたい。それはそれでうれしい傾向だけど、ささいなことで行き詰まってしまう状況でもわれわれサンダーバーズ本部は救助するぞ。

チキチキボーイズ

遭難1 先日「チキチキボーイズ」をクリアしたのですが、2つめの〝ドラゴンブルーアイズ〟か発見できず、さびしいエンディングしか見られません。1つめは3ラウンドをクリアしたときに入手できるのですが……。

(東京都・ワカワカ)

救出1 2つめの〝ドラゴンブルーアイズ〟は、妖精たちの情報を見落としていなければ、手がかりくらいはわかるはずなんだけど……。でもいちおう説明しておこう。まず、最後のボス、ロエピーがふんぞりかえっていた台座をしつこく斬りつけていると、カギが出てくる。それを取って、あとは普通にクリアすると……。

ロエピーが消えているときにこのあたりを斬る。見えないけれど宝箱が隠されているぞ。

ショートレビュー ある意味で注目を集めている「チキチキ」。インパクトはないけど、ガイコツの頭をかぶってお金を稼いだり、ドラキュラのパンツで悪臭をかがされたりと、ボスの笑える演出はなかなかのもの。でも、ハードはちょっとクリア不可能?

ライズ オブ ザ ドラゴン

遭難2 このゲームを最後までプレイしたのですが効果不明のアイテム(めのうの石、本、ジョイスプレー)があって困ってます。そうかその効用を教えてください。あと、どうしてもアニスを助けることができないのですが、何か方法はないのですか?

(千葉県・睦智かぐや)

救出2 えーと、ジョイスプレーは、ある場所の受付嬢をおとなしくさせるのに使うんだけど、他のアイテムについては編集部でも不明です(めのうの石はアニスにプレゼントできること以外は不明)。もし具体的な使い道がわかる人がいたら、アンケートハガキでもいいから教えてね。

それから、アニスを救出する場面についてだけど、ここでは写真のようにワイヤーをつないで機械をショートさせればいいのだ。あとは首のコードを無雑作に抜いても大丈夫。

ある場所で入手したワイヤーを、いすの中央あたりに持ってきて、機械をショートさせる。

ショートレビュー 「ライズ」を一度クリアしたら、娼婦と遊ぼうとしてアニスに怒られたり、うっかり警察に捕まるなど、イベントの細かい分岐を探してみるのもけっこう面白いぞ。3種類のラストシーン(大差はないけど)を見比べるのも一興だ。

チェルノブ

遭難3 ステージ6のボス、巨大ロボットが倒せません。ダメージを与える方法はわかるんですが、右腕から発射される弾と肩からの3方向弾をよけるのが難しくてどうにもなりません。

(東京都・横田明)

救出3 ここのボス、スクラップアイアンは、まともに正面から戦おうとすると、右腕の大砲のえじきになるのがオチ。大砲の弾をよけるのは不可能じゃないけど、あまり確実な方法とはいえないからだ。

そこでどう攻めるかが問題となるが、じつはスクラップアイアンの右側に安全地帯があるのだ。下の写真のように微妙な位置合わせが必要になるけど、ここにいれば大砲の弾は出ないし、両肩の3方向弾も完璧にかわせるぞ。

あとは弱点が露出したときに思うぞんぶん攻撃してやろう。

左側にいるとどうにもならないので……。

こいつが登場するまえに、急いで右側へまわりこむ。

位置をきっちり合わせれば、まったく動かずに弾をかわせるのだ。でもちょっとコワい。

弱点を攻撃するときも、距離を微妙に保っていれば、コイツが弾を撃ってこなくなるぞ。

ショートレビュー いささかマニアックな作品ながらも、意外に普通のユーザーにもウケがいいこのゲーム。すでに稀少価値になりつつあるから、B級ゲーム収集家(いるのかそんなの?)でない人も、見つけしだい入手しておいたほうがいいぞ。

遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(半分ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
BEEP! メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】今月も1ページ構成になっちゃってさびしいかぎりだけど、とりあえず当分はこのペースで続けていくことになりそうだ。今月のソフトプレゼントは、抽選で「チェルノブ」の横田くんに決定だ。

BEメガ裏技リーグ Vol.33

今回は「BLACK HOLE ASSAULT」の必殺技コマンドを大公開！ それにしても、DEINOのハンマーナックルは強すぎるような気がするなあ。

BLACK HOLE ASSAULT

2軍 2人対戦専用ミニゲーム&ビジュアルデバッグモード

まずネームエントリーのモードに入って、「AZY」と「FOMA」という名前を登録する。そのあと「OPERATION BHA」のモードに入って「AZY」を選ぶと、2人対戦専用のパドルゲームが遊べる。

また、「FOMA」を選ぶとビジュアルデバッグモードになり、ゲーム中のすべてのデモを見ることができる。

（愛知県・山口一哉・20歳）

2人用パドルゲーム

ただひたすらボールを打ちあう。昔のTVゲームのテニスだね。

ミニゲームとはいえ、ちゃんとタイトル画面も用意されている。

ビジュアルモード

CDソフトでは、こういった裏技は入っていて当たり前？

「FOMA」という名前を登録しておき、オペレーションBHAでそれを選ぶ。

2軍 コンビネーションなしで必殺技を放てるコマンドだ！

アッパーやハンマーナックルなどの技は、通常ならコンビネーション攻撃のフィニッシュでしか出せない。だが、以下の操作方法を使うと、コンビネーションなしでいきなり強力な技を出すことができる。

（山形県・スーパー301条・17歳）

——スーパー301条くんの調べてくれたコマンドは不完全だったので、編集部で調査して一部を補足しておいたぞ。それにしても、よくこれだけ調べたねえ。

ディノのハンマーナックルはどんなに離れていても当たる極悪な技。対戦プレイでは使用禁止モノだろう。

サナディのローリングキックは出しにくさナンバーワンだが、そのわりに使えない。

CAM	コマンドおよび技の名称
TYPE-A	↓↘→+パンチ（アッパーカット） →↘↓↙+パンチ（ハンマーナックル）
TYPE-B	↙→+パンチ（アッパーカット） →↘↓+パンチ（エルボースマッシュ）
DICRAEO	→↘↓+パンチ（ヘッドバッド）
MEGALANIA	↓↘→+パンチ（アッパークロー） ↙↗+パンチ（ジャンピングハンマークロー）

CAM	コマンドおよび技の名称
BARYONYX	←→+パンチ（張り手） ↙→↘↓+キック（かかと落とし）
DEINO	↓↘→↗+キック（飛びヒザ蹴り） →↘↓↙+パンチ（ハンマーナックル）
SANADY	↘→↗+パンチ（アッパーカット） ↓↙→+キック（ローリングキック）
CHESBUR	↓↘→+パンチ（アッパーカット） ←（少しためる）→+キック（ロングヘッドバッド）

※この表は、敵が画面右側にいる場合のコマンド（方向キーの向きとボタン）を示している。コマンド入力は、方向キーをすばやく表のとおりに押し、その直後にボタンを押すと成功する。ただし、敵が左側にいる場合は、コマンドも左右対称に入力すること。

●裏技リーグ欄外編《ゲームギア版ひょっこりひょうたん島》【1、2ボタンを押したまま電源を入れて、タイトル画面になるまで待つ。そのあと普通にスタートすると、ひょうたん島が無敵になっている】（東京都・ウエンズディ）←これでゆっくり仲間を探すことができる？ 1軍に認定だ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2(ゲームギア版)

1軍　ゾーンセレクト

まず電源を入れて、テイルスがさらわれるデモ画面になったらスタートボタンを押さえる。そのあと、タイトル画面が表示されてもそのままスタートボタンを押さえておいて、方向キーの左下＋1、2ボタンをしばらく押しておく。

そして、テイルスがまばたきすると同時に効果音が鳴ったら成功。いったん全部のボタンを離してからスタートボタンを押すと、最終面まで自由にゾーンセレクトが可能なモードに入れる。

東京都・尾崎行雄・15歳)

このデモ画面のときにスタートを押したまま、タイトル画面へ。

スタートは押したままで、左下＋1、2ボタンをしばらく押しておくと、テイルスのまばたきとともに効果音が鳴る。

あとは普通にスタートを押すと、このようなゾーンセレクト画面に突入するぞ。

IN THE WAKE OF VAMPIRE

1軍　ステージセレクト

タイトル画面が表示されているときにスタートボタンを押したら、その直後にすばやく方向キーの上と1、2ボタンを押すと、ステージ数や無敵モードが選択可能なモードに入れるぞ。

(東京都・ロウガ・17歳)

スタートを押した直後に上＋1、2ボタンを押す。

お好みの面を選べます。ゲームギアってこういう裏技が多いんだよね。

タイムギャル

1軍　ステージセレクト

タイトル画面にメニューが表示されているときに、方向キーを「左、右、右、上」の順に押してから「GAME START」を選択すると、ステージセレクトができます。

(東京都・安達えり・28歳)

メニュー表示のときに左、右、右、上と押すと効果音が鳴るので、そのあとゲームスタートを選択。するとこんな画面になるのだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

補欠　リセットでエメラルドを揃える

ゲーム中にスペシャルステージに入ってカオスエメラルドを1つでも入手できたら、いったんリセットボタンを押してオプションモードに入る。そのあとプレイヤーセレクトの項目に合わせて（キャラクターは変更してもしなくてもいい）、スタートを押してゲームを始めてみよう。すると、さっき入手したカオスエメラルドが残っているのだ。つまり、この方法を繰り返して、難易度が低いゾーン1で何度もスペシャルステージに入れれば、確実に全部のカオスエメラルドを揃えることができるというわけ。ただし1度でもタイトル画面からスタートするとパアになるぞ。

(東京都・あどん)

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

ランク	特典	説明
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋α のおまけつき！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

100メガシリーズも格闘ゲームだらけ。ちと食傷気味になってきた?

OH! NEO GEO

HYPER GAME MACHINE

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU:68000(12MHz)/Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE)/Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

餓狼伝説2 ～新たなる闘い～

©1992 SNK CORP.
発売日未定　価格未定　　容量106メガ
ゲーセンには12月中旬入荷予定

新しい闘いは106メガのROMの上で

今月紹介するのはNEO・GEO 100メガシリーズ第2弾「餓狼伝説2」だ。これは好評だった「餓狼伝説」という対戦型格闘アクションゲームに100メガのエッセンスを振り掛けてさらにパワーアップさせたものになっている。「まぁた格闘ゲームかよ」という声も聞こえてくるが、これはこれ。それはそれ。新種のゲームだと思って楽しめ。

前作との大きな違いは、キャラクターが8人の中から選べることや、攻撃の強弱やライン移動が任意に行なえるようになったことだ。ちなみにラインとは、手前と奥をつくり、奥行きを表現したもので、前作ではちょっとわかりにくかったシステムだ。今度はそのあたりが改善されているから、やりづらさも解消されているぞ。なお、同じキャラクターで対戦することも可能だ。極論すれば前作の「餓狼伝説」と「龍虎の拳」を合体させたゲームといえるだろう。挑発もできるしな。

1人で遊ぶときは全12エリアで対戦をこなしていく。すべての格闘家を倒して、最後には暗黒の帝王ヴォルフガング・クラウザーを倒す。世界最強の格闘家の名誉を勝ち取ることが目的なのだ。登場する格闘家は、前作の主役だった3人に加えて、前回敵として戦ったヤツもいる。それぞれ個性的な格闘家ばかり。やってる武術が全部違うんだから当り前か……。

もちろんお約束の必殺技も満載だ。必殺技については次号で紹介する予定。この他にもまだ謎があるらしいので期待して待つべし。

8人の中から選べ

8人もいれば選び放題。よりどりみどり木之内みどり状態だ。どれがいいってのはないぞ。

同じキャラクターで対戦できる

テリーどうしの戦い。バーンナックルとパワーウェイブの撃ち合いだ。これでハンデなしだぞ。

舞台はアジア近辺多し

いちおう世界が舞台だが、どう見ても東南アジア系統が多い。最近のゲームでは珍しい傾向だ。

もちろん必殺技も多数

格闘ゲームはやっぱり必殺技。キャラクターはそれぞれ複数の必殺技を持っているぞ。やるな。

操作方法

- **Aボタン**　弱いパンチを繰り出す。Bボタンと同時でライン移動する。
- **Bボタン**　弱いキック攻撃をする。ラインが違えば移動攻撃が可能。
- **Cボタン**　強いパンチを出す。敵と離れていると挑発できるのだ。
- **Dボタン**　強いキックを展開する。Cボタンと同時でライン飛ばしだ。
- **8方向レバー**　上でジャンプし、下でしゃがみ。2回で飛び退く。

How to Play!

これが「龍虎の拳」の隠し必殺技 "龍虎乱舞"だっ!

(出しかたは不明)

SCOOP!!

「龍虎の拳」必殺技キャンペーンの最後の謎"龍虎乱舞"の写真を公開するぞ。写真から推測して出しかたをあみだし、免許皆伝の証をもらえ。

気合いを入れて
まずは殴る
ヒジを入れて
ヒザを飛ばし
回し蹴りの後で
決めはビルトアッパー

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ!

ラストリゾート
22,800円
©1992 SNK
容量44メガ

言わずと知れたNEO・GEOの名作シューティングだ。全5ステージ構成と短めだが、自機に装着されるユニットを使った攻撃はとってもディープ。パワーを溜めてユニットを飛ばせば強力な武器となる。ただし、丸裸状態になるので防御が甘くなってしまうのだ。この辺りのバランスはまさに絶妙。本体買ってでも遊べ。

BEメガ読者プレゼント 1993年1月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、1月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌3月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面での発表後、1ヵ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL03-5488-1216）

3「PRESENCE」オリジナルサウンドトラックCD

3名

発売が待たれる「ノスタルジアII」。これはPC-98版だけど、サイコミステリーの世界に浸れますよ。
提供：株式会社タケル

4マイクロワールドオリジナルテレカ

10名

超本格派ゲーム「ザ・キックボクシング」がいよいよメガドラにも登場。そのマイクロワールドさんから。
非売品／提供：マイクロワールド株式会社

1お好みメガドライブソフト

30名

2お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年12月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

5 1993ミニカレンダーセット

5名

ソフト発売予定に、個人スケジュール。カレンダーはいくつあっても困らないってことで4個組を。
提供：アレフ

6「MEGA FORCE」誌特製スケジュールブック「SEGA」

5名

パッケージイラストがたくさん入った豪華な年間スケジュール帳。セガフランス公認なんだよ。
提供：「MEGA FORCE」編集部

INFORMATION

92年のセガは、あまり元気がなかった。というのが、この1年を振り返った感想である。何はともあれ最大の原因は、リリースソフト数の減少にある。とりわけMEGA-CDは、惨澹たるものだった。

こうした状況下にあって、海外志向のメーカーが増えているのも事実だが、アメリカやヨーロッパでこの1年どういうソフトが売れたのかといえば、その大半は、これまでにリリースされ評判のよかった日本のソフトなのである。

国内がダメなら海外があるさ、という安易で根拠のない発想はやめて、とにかく良質のソフトを国内で作り続けていくこと、これが基本なのではないだろうか。

次号は、1月8日（金）発売です。

質問テレフォン

03・5488・1216

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃（TWIN STAR）
Special Thanks.
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
電視遊楽報導（Taiwang）
ゲームジャンプ（Korea）
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚 義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺 緑
ギャングランド
村田雅英
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
中平アケミ
高野睦子
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

BEEP! ▶メガドライブ◀

1993 JANUARY 1月号

1993年1月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻1号通巻97号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円（本体466円）

Printed in Japan T1017659010488 雑誌17659-1